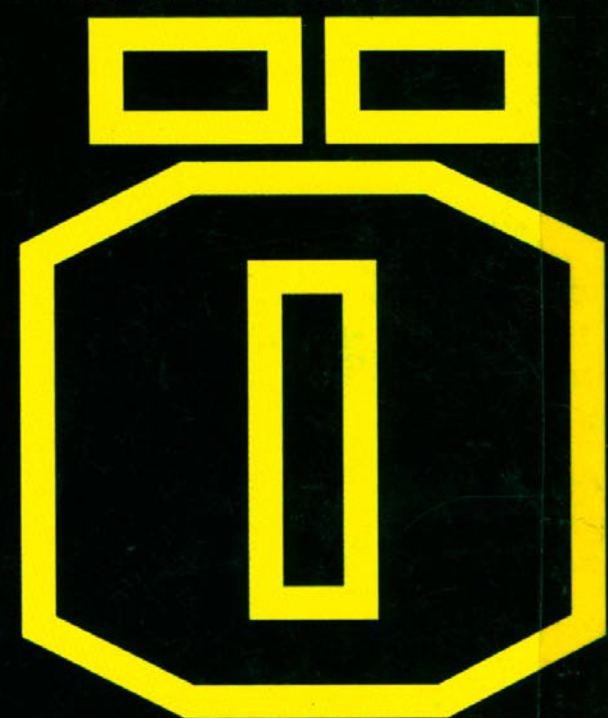
MUTANT



DÅRARNAS Ö

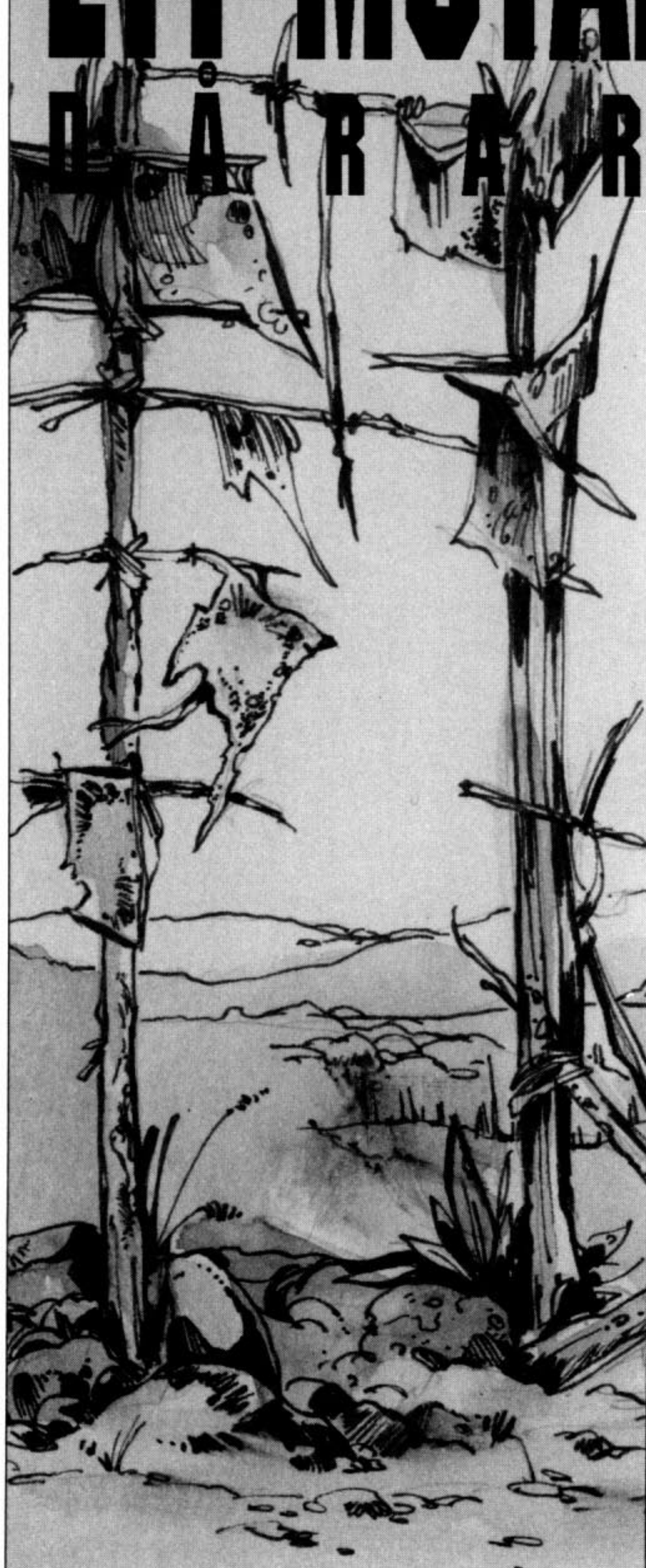


EN ÄVENTYRSMODUL I DAI-TOKYO

II

ETT MUTANTÄVENTYR

DÅRARNAS Ö



GUNILLA JONSSON
KONSTRUKTÖR

OLLE SAHLIN
REDIGERING

STEFAN THULIN
GRAFISK FORM

STEFAN THULIN & MARCUS THORELL
ORIGINAL & KARTOR

PETER KÖHLER & TOBIAS GREEN
ILLUSTRATÖR

KEN KELLY
OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON
PRODUKTION

HERZOGS REPRO AB
REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1990
TRYCK

KONSPIRATORISKA INTRIGER I DAI-TOKYO



DAI-TOKYO

Dai-Tokyo är en av världens mest effektiva och välordnade städer. Luften är relativt ren. Man kan vistas ute utan andningsskydd. Vattnet i havet kan användas till algproduktion efter rening. Upp till 50 procent av befolkningen har tillgång till godtagbart dricksvatten. Ris- och syntisoiproduktionen är stor nog att täcka befolkningens kolhydrat- och proteinbehov.

Produktionen är kraftigt centrerad. Åtta industrikonglomerat (zaibatsu) kontrollerar 70 procent av stadens produktion och handel. Övriga 30 procent är uppdelade på hundratusentals underleverantörer.

Hälften av stadens invånare arbetar för De åtta stora, som de största bolagen kallas, eller för deras dotterbolag. De tillhör medelklassen och den välbärgade arbetarklassen. Underleverantörernas anställda för ett mer osäkert och knappt liv utan den sociala trygghet som zaibatsu erbjuder.

Staden har en central administration som sköts av De åtta stora. Varje zaibatsu har ett antal ledamöter i administrationens styrelse, antalet beroende av bolagets del av stadens BNP. Ordförande för styrelsen är hans kejserliga höghet Hitamoto II, Solens son och gudarnas företrädare på jorden. Utan konkurrens störst inflytande har Mitoshi med sina 21 procent av BNP. Bolaget är nära knutet till den kejserliga familjen.

Förutom styrelsen finns en kongress, också den med ledamöter från de åtta stora. Den som har tillräckligt stort ägarinflytande över någon zaibatsu har automatiskt en plats i kongressen. Där sitter av naturliga skäl huvudsakligen styrelseledamöter för fonder och stiftelser, men också en del privatpersoner med stora andelar i någon korporation.

Kongressen har liten beslutande makt. Den har i huvudsak att godta eller avfärda förslag som läggs fram av styrelsen.

InterPol Dai-Tokyo är knuten till respektive bolag, men har ett gemensamt rådgivande utskott för att samordna verksamheten. InterSäk, säkerhetspolisen, är direkt underställd centralstyrelsen.

Centrala Tokyo upptas av De åtta storas huvudkontor, som ligger i en krans runt det kejserliga palatset. I anslutning till huvudkontoren ligger också Centraladministrationens lokaler.

En fungerande tunnelbana förbinder olika delar av kontoren i centrala Tokyo. Säkerheten är stenhård. 25 000 SVOT-säkerhetsvakter bevakar kontoren i Tokyo Central mot sabotage. Tungt beväpnade vakter i svarta rustningar med sin zaibatsus mon på ryggen står i varje hörn. Inga tiggare eller utblottade kan ta sig in i kontorsblocken. Brottsligheten (den ekonomiska oräknad) är försumbar. Bolagen skyddar de sina. Alla utan fungerande ID-kort och ett godtagbart ärende åker ovillkorligen ut, efter en hårdhänt utfrågning.



Runt kontorsblocken trängs det låga Tokyo. Enkla hus på femtio eller hundra våningar klättrar upp längs glas- och betongväggarna på bolagskontorens sidor. Ett gytter av låga och höga hus bildar de nöjeskvarter och köpcentra som omger kontorsblocken. Ett hav av glimmande neonskyltar möter besökaren. Här finns småbutiker, kvartersbadhus, nöjes-

kvarter för alla smaker — noh-teater, europeisk opera och balett, teater, film, simsenseföreställningar, musik av alla upptänkliga slag, geishahus, badhus, tehus, bordeller, bodybombing, sumo-brottning, car wararenor, klubbar och barer i alla prisklasser. Allt insvept i neonljus dygnet runt, eftersom himlen döljs av bolags-kontorens höga väggar som skuggar den låga staden. Tungt beväpnade vakter bevakar alla uppfarter till kontorskomplexen. Här och var går hissar eller svävarnedfarter ned. Bolagsfolket kommer gärna ned till Låga staden för att ta en drink och slå runt efter jobbet.

De flesta restaurangerna, klubbarna och barerna är stängda för utlänningar. Många är privata klubbar som kräver medlemskort eller inbjudan från en medlem för att man ska komma in. Bara de skummaste krogarna tar emot vem som helst utan frågor.

Utanför bolagskontoren, i de gamla hamnkvarteren i Tokyobukten, ligger Rehabiliteringszon A. Det ska i teorin vara ett helt avspärrat område dit svåra brottslingar förvisas för gott. Mat och andra förnödenheter släpps ned med helikopter och kanalerna runt Rehab är minerade. Men i praktiken är inte området helt avspärrat. Knarksyndikaten har fabriker inne i Rehab A och syndikatens ledare kan röra sig tämligen fritt ut och in. Säkerhetspolisen har baser och förhörscentraler i området, eftersom Dai-Tokyos lagstiftning inte utsträcker sig till Rehab. Där kan illegala förhörsmetoder utnyttjas och personer som i normala fall har rättslig immunitet kan förhöras och sedan försvinna ned i kanalernas grumliga vatten.

Utanför centrala Tokyo finns bostadsområden, produktionsenheter och underleverantörer. Närmast centrum har De åtta stora sina förstklassiga bostadsblock för viktiga anställda. Längre ut, miltals mot norr och väster, bor vanligt folk inträngda i små lägenheter. Österut, längs kusten, finns stora anläggningar för algproduktion, syntifisk- och skaldjursodling. På andra sidan Tokyobukten, i Chiba, finns anläggningar för bioteknik och läkemedelsproduktion.

FAKTA DAI-TOKYO

(Lätt åtkomliga via närmaste dataterminal)

INVÅNARANTAL: 2 000 000 000
MARKYTA: 65 000 km2
BEFOLKNINGSTÄTHET: 30 770/km2
VIKTIGA INDUSTRIKONGLOMERAT (% av Dai-Tokyos omsättning):

- Mitoshi (21%)
- Fuji Invest (15%)
- Seikan (9%)
- Danwei (6%)
- Daikochi Kokyu (6%)
- Sumaisan (5%)
- GenTech (5%)
- Ford-Nissan (4%)

RÄTTSLIG STATUS: % av befolkningen: medborgarstatus (D-A+)

- Full rättsligimmunitet: 0.0000 025%: A+ (ej åtalbar för några brott)
- Partiell rättslig immunitet: 3%: B-A (åtalbar för spioneri, bolagsfientlig verksamhet, mord på medborgare klass C+, grov förskingring)
- Fullt rättsskydd: 72%: C (åtalbar för samtliga brott)
- Rättslös: 25%: D (åtalbar för samtliga brott, själv ej godkänd som målsägande inför domstol)

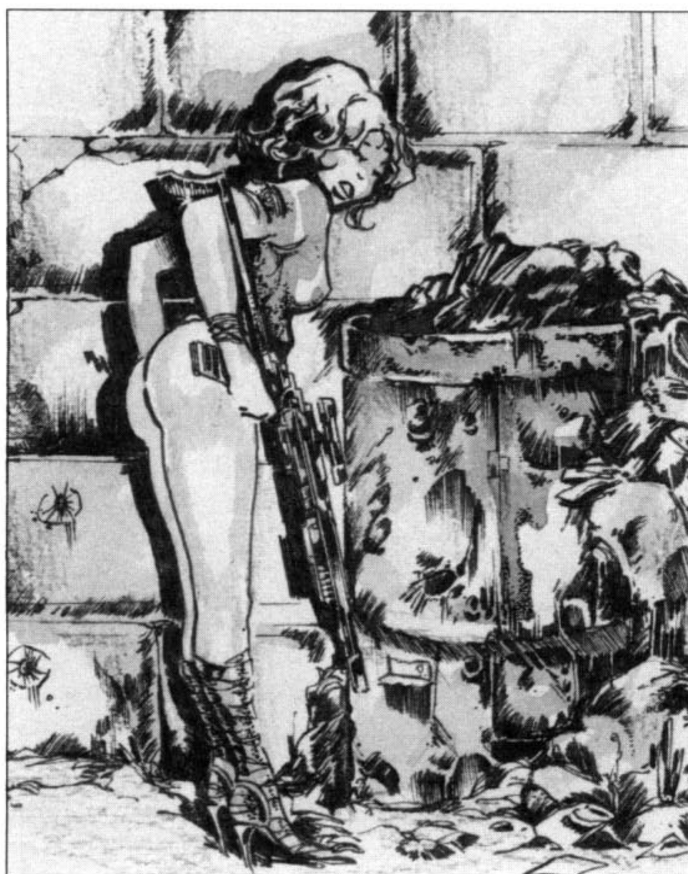
ARBETSLÖSHET: 12%
EXPORTVAROR: Cybernetik, elektronik, bioteknik, läkemedel, maskindelar, androider, robotar, replicdjur, svävare och markfordon
IMPORTVAROR: Alla industriråvaror, livsmedel, textilier, lyxartiklar, utländsk arbetskraft
VALUTA: NeoYen (N¥)
SPRÅK: Japanska, CityTalk (blandning av japanska, engelska och franska) Många talar engelska och franska.
DATATRAFIK: Utvecklat CyberKosmos med koppling till alla viktiga företag. Stabila datalinjer till Singapore, Hongkong, Shanghai, Bombay, Fiji och San Francisco.
KOMMUNIKATIONER: Monorail expresståg. Effektiva flyglinjer. Tunnelbana.

Insprängd i bebyggelsen finns naturreservat som ägs av bolagen och utnyttjas av ägare och styrelseledamöter. Fuji-reservatet söder om Tokyo ägs av Mitoshi och rymmer sommarbostäder för företagets ledning och den kejserliga familjen.

Brottsligheten är låg i hela Dai-Tokyo. Undantag är RehabZonen, glädjekvarteren runt centrala Tokyo och de lägsta våningsplanen (tio och ned) som är lika förslummade som överallt annars. Ordningen upprätthålls av MetroPol i blå uniformer. InterPol kontrolleras av De åtta stora och bär färgade armbindlar med respektive bolags märke till sina svarta uniformer.

Censuren och bolagskontrollen är starkare än i andra städer. Ingen bolagsfientlig litteratur kan tryckas, annat än möjligen på kopieringsapparat med risk för dödsstraff. Filmer, konst, video, simsense — allt har gått igenom bolagscensuren.

Efter en serie svåra upplopp bland forskare och intellektuella, det senaste 2077, är alla med högre utbildning noga registrerade och kontrolleras löpande av InterPol. Subversiv verksamhet är belagd med hårda straff. Ej bolagsanknuten utbildningsverksamhet, också på mycket elementär nivå, är förbjuden.



KARTA ÖVER TOKYO CENTRAL

1 KEJSERLIGA PALATSET MED PALATSTRÄDGÅRDARNA.

2 CENTRALSTATIONEN. KNUTPUNKT FÖR MONORAIL OCH TUNNELBANA.

3 CENTRALADMINISTRATIONEN MED INTERPOLS HÖGKVARTER, HÖGSTA DOMSTOLEN OCH KORPORATIONSFÖRSAMLINGEN

4 GENTECH HQ

5 CYTECH

6 MITOSHI HQ

7 FUJI INVEST HQ

8 SEIKAN HQ

9 DANWEI HQ

10 DAIKOCHI KOKYU HQ

11 SUMAISAN HQ

12 FORD-NISSAN HQ

13 SHIBUYA AMUSEMENT AREA.

14 REHABZON A

15 ROBOTOWN, OMRÅDE BEBOTT AV ROBOTAR OCH ANDROIDER.

16 FLYKTINGFÖRLÄGGNINGAR FÖR LANDSFLYKTIGA FIJIER.

17 HANEDAFLYGPLATSEN

18 TOKYOS UNIVERSITET, CYBERNETISKA INSTITUTIONEN.

19 YUKIKO SURIMOTOS UNIVERSITETSLÄGENHET

20 HONOBLOCK (MIKKO'S, ACID HELL, YUKIKOS LÄGENHET)

HÄNDELSER I DAI-TOKYO

Här följer några förslag på händelser rollpersonerna kan råka ut för. Använd dem bara om du inte kan hitta på något roligare själv. Slå 1T8 eller välj den händelse du tycker är bäst. Undvik att låta alla våldsamma händelser inträffa efter varandra. Dai-Tokyo är trots allt ingen särskilt våldsam stad.

KRAVALLER

Rollpersonerna hamnar mitt i ett upplopp i stadens fattigare delar. Uppretade husmödrar protesterar mot höjda priser på ris och sojaprotein. De slås tillbaka av MetroPol med vattenkanoner och tårgas. Rollpersonerna dras in i folkmassan och hamnar i moln av tårgas innan de hostande kan ta sig ut.

RÅN

Ett gäng hårt sminkade unga män tycker att rollpersonerna verkar vara ett lätt byte. De hotar dem med laserpistoler i en mörk gränd och försöker tvinga dem att lämna ifrån sig sina pengar. Om eldstrid utbryter kommer polisen inom fyra minuter, plockar in alla för förhör, spöar upp rollpersonerna och rånarna lite godtyckligt och tar hälften av deras pengar innan de släpps igen.

VILSE

Rollpersonerna upptäcker snart den totala avsaknaden av gatuskyltar i staden. Det är lätt att komma vilse i vindlande korridorer och bland väldiga husblock. Rollpersonerna kommer bort, förirrar sig in i ett bostadskvarter där infödingarna betraktar dem med yttersta misstro och irrar runt flera timmar innan de hittar en tunnelbanestation.

SEKT

En grupp NeoJesuiter i svarta, fladdrande kåpor omringar rollfigurerna och försöker övertyga dem om att köpa ett exemplar av



Den nya bibeln enligt Teo Yashika. De lovar rollpersonerna fri mat och gratis husrum i NeoJesuiternas lokaler. Om våra hjältar är dumma nog att följa med, möts de av hjärtliga sektmedlemmar, bjuds på mat och omringas av söta flickor. Sedan börjar de utsättas för en effektiv hjärntvätt. Efter två veckor är de övertygade NeoJesuiter.

INKASTARE

Rollpersonerna utsätts för en drygt två meter lång, handgriplig inkastare till den sjaskiga baren "Jolly Toms".
De omringas omedelbart av värdinnor som köper svindyra drinkar de kräver att rollpersonerna ska betala, och av ilskna barvakter som vägrar att släppa ut dem.

Kan vid behov utvecklas till ett litet barslagsmål.

HOLOVIDEOINSPELNING

Rollpersonerna hamnar mitt i inspelningen av den nya Kung-Fu Gore filmen "Killing Fists Laser Burn Massacre".

De omges av zombiesminkade människor och får mycket realistiskt modellerade, avhuggna huvuden i skallen. Innan de begriper vad som pågår, blir de överfallna av en ilsken regissör som jagar bort dem från inspelningsplatsen.

TRAFIKOLYCKA

Två SpeedCycles kraschar i en korsning mitt framför rollpersonernas ögon. Förarna slungas in i varsin vägg och avlider omedelbart. Cyklarna exploderar på ett spektakulärt sätt och rollfigurerna får lättare brännskador. Polisen kommer och förhör alla åskådare.

SHOOT-OUT

Rollpersonerna promenerar rakt in i en uppgörelse mellan två yakuzagäng. Maskerade män med autokarbiner jagar varandra längs den shoppingarkad där rollpersonerna flanerar. Gängmedlemmarna kastar sig in genom skyltfönster, skjuter sönder prydnadsväxter och massakrerar sin omgivning i största allmänhet. Alla i närheten kastar sig ned. Polisen kommer fem minuter senare och försöker reda ut saken.



Rollpersonerna anställs för att utreda en serie stölder och sabotage inom cybernetikföretaget CyTech Dai-Tokyo, ett dotterföretag till GenTech. Företagets säkerhetschef vill att utomstående ska utreda problemen, eftersom mycket tyder på att intern personal är inblandad.

Alla fakta pekar snart mot en person — Yukiko Surimoto från familjen Surimoto, som äger största delen av GenTech. Yukiko är en av de få personer som har möjlighet att gå förbi säkerhetssystemen och hämta ut informationen. Hon är dotter till huvudägaren Hariku Surimoto och äger själv stora delar av GenTech och CyTech.

Yukiko är medlem i en rörelse med forskare och intellektuella som arbetar mot korporationernas monopol över forskning och information. Hon har plockat ut forskningsresultat, ny utrustning och information från CyTechs forskningsavdelning och publicerat den under pseudonym i underjordiska vetenskapliga skrifter.

Innan rollpersonerna får tag i Yukiko försvinner hon. Säkerhetstjänsten har gripit henne, på order av Dai-Tokyos högsta styrelse. Yukiko har, som stor aktieägare i GenTech, en plats i Dai-Tokyos kongress. Platserna där är kvoterade efter ekonomiskt inflytande. Styrelsen fruktar att hon ska lägga sitt veto mot ett nytt lagförslag i kongressen och har därför låtit föra bort henne (se nedan).

Säkerhetspolisen lät ordna en razzia mot en klubb, känd som mötesplats för motståndsrörelsen, där Yukiko befann sig. InterPol fick gripa en handfull människor som ställdes inför rätta för narkotikabrott och subversiv verksamhet. Yukiko tog säkerhetstjänsten hand om.

De har smugglat ut henne och ytterligare en motståndsman med plats i kongressen — en framstående psykolog — till en av sina baser i RehabZon A utanför Tokyo Central. Där ska de hållas kvar tills omröstningen är över. Sedan släpps de. Säkerhetstjänsten och högsta styrelsen förnekar all kännedom om händelsen. Alla spår raderas ut. Allt är frid och fröjd. Om inte rollpersonerna snubblar in och förstör allt, förstås...

Rollpersonerna måste först komma fram till vem som ligger bakom stölderna och sabotagen. Det är inte särskilt svårt. Yukiko står så att säga bortom alla misstankar och har därför undgått upptäckt, trots att hennes inblandning är ganska uppenbar. Ingen inom lokala säkerhetstjänsten vill påta sig ansvaret att peka ut henne.

Det är bland annat därför rollpersonerna har anställts. De är utifrån. De får ta skulden om något går snett. De får saftigt betalt för att ta smällen att framföra för herr Surimoto att hans dotter är en säkerhetsrisk. Frågan är om den saftiga betalningen är värd smällen.

Yukiko har inte heller gjort särskilt mycket för att dölja stölderna. Hon räknar med att förr eller senare bli upptäckt, och då ta tillfället i akt att diskutera igenom de onödigt hårda säkerhetsreglerna med ledningen.

Problemen börjar när Yukiko försvinner, och rollpersonerna får i uppdrag att hitta henne. Säkerhetspolisen lämnar inga tydliga spår efter sig, och rollpersonerna måste ta sig igenom den förslummade RehabZon dit alla Dai-Tokyos värsta brottslingar skickas. Där inne, bland knarksyndikat och sinnesjuka massmördare, kan de ta sig in till säkerhetspolisen och plocka ut Yukiko.

MOTSTÅNDSRÖRELSEN

Dai-Tokyo har många motståndsrörelser och separatistgrupper. Några arbetar med propagande, några försöker arbeta inifrån bolagsstrukturen, andra tillgriper våld och terror.

Där finns nationalister — koreaner, amerikaner och kineser som känner sig förtryckta och vill ha självstyre inom sina områden. Där finns religiösa minoriteter. Där finns intresseorganisationer för robotar och androider, för utfattiga egenföretagare och frilansare. Och där finns en stor, välutbildad grupp liberaler som vill luckra upp bolagens massiva kontroll över staden, eller åtminstone lätta på censuren.

Liberalerna har stark förankring vid universiteten. Där studerar barnen till de mäktiga, till bolagsmän och högre tjänstemän. De känner sig naturligtvis frustrerade över att inte kunna uttrycka sig fritt i en

värld som deras föräldrar äger och kontrollerar.

De får hållas om de inte går för långt. Säkerhetspolisen vill ogärna göra ingripanden och riskera att komma i konflikt med samhällets toppar. Medlemsskap i den intellektuella oppositionen är därför mycket vanligt bland forskare och också bland en del anställda på företagen. Det är en slags säkerhetsventil undan ett minutiöst säkerhetssystem man själv har snärjt sig i.

Men kraven på censur och kontroll hårdnar. Nya industrigrenar inom datateknik, cybernetik och genetik har öppnat sig. Där krävs varken råvaror eller stora investeringar, bara know-how. Nya intressenter kan komma in på marknaden och rubba maktbalansen. Många fruktar att en sådan utveckling skulle störta Dai-Tokyo i kaos, med svält och kanske inbördeskrig som följd.

Därför har zaibatsus juridiska utskott utarbetat ett nytt lagförslag, som kraftigt inskränker högre forskares rätt att välja sin arbetsplats, att byta arbete och att resa. Lagförslaget ska läggas fram inför kongressen och har goda möjligheter att genomdrivas.

Oppositionen har plötsligt vaknat och insett att deras frihet hotas på ett helt annat sätt än tidigare. Demonstrationer, illegala mediautsändningar och andra inofficiella protester har förekommit. Men i de korporationsstyrda medierna förtigs effektivt det nya lagförslaget. (Merparten av stadens befolkning har säkert inget emot det, heller. De lever i praktiken redan under ännu hårdare regler än de som föreslås för forskarna.)

Problemet med det nya förslaget är att det klart och tydligt bryter mot Dai-Tokyos grundlag, som föreskriver en fri forskning och informationsutbyte med andra nationer. Om det studerades av högsta domstolen, skulle det med största säkerhet utdömas som grundlagsvidrigt. (HD är, som alltid i sådana här historier, okomprometterad och principfast.)

För att frågan ska tas upp av högsta domstolen måste någon i kongressen lägga sitt veto under omröstningen och kräva att lagförslagets överensstämmelse med grundlagen prövas. Då måste HD ta upp, och troligen fälla, förslaget.

Det finns en mindre grupp kongressledamöter som är beredda att lägga veto, det är zaibatsus högsta gemensamma styrelse pinsamt medvetna om. De har därför sett till att en handfull personer, däribland Yukiko Surimoto, hålls i förvar av säkerhetspolisen under den tid som omröstningen hålls.



John Kikuyo, säkerhetschefen på CyTech, söker kompetent personal utanför det egna företaget i Tokyo för att undersöka en serie sabotage. Om rollpersonerna redan arbetar för GenTech (de kunde få en sådan anställning i mitt förra äventyr i Shanghai) kontaktar han ledningen i Shanghai och ber dem skicka över sina mest kompetenta troubleshooters. Shanghai-divisionen är känd för att ha bra agenter, tack vare sin stora produktion av krigsmateriel.

Annars kontaktas de av en agent för Kikuyo som säger att de kan få ett välbetalt arbete på CyTech under några veckor. Agenten preciserar inte vad arbetet gäller, utan säger att de ska diskutera saken med chefen.

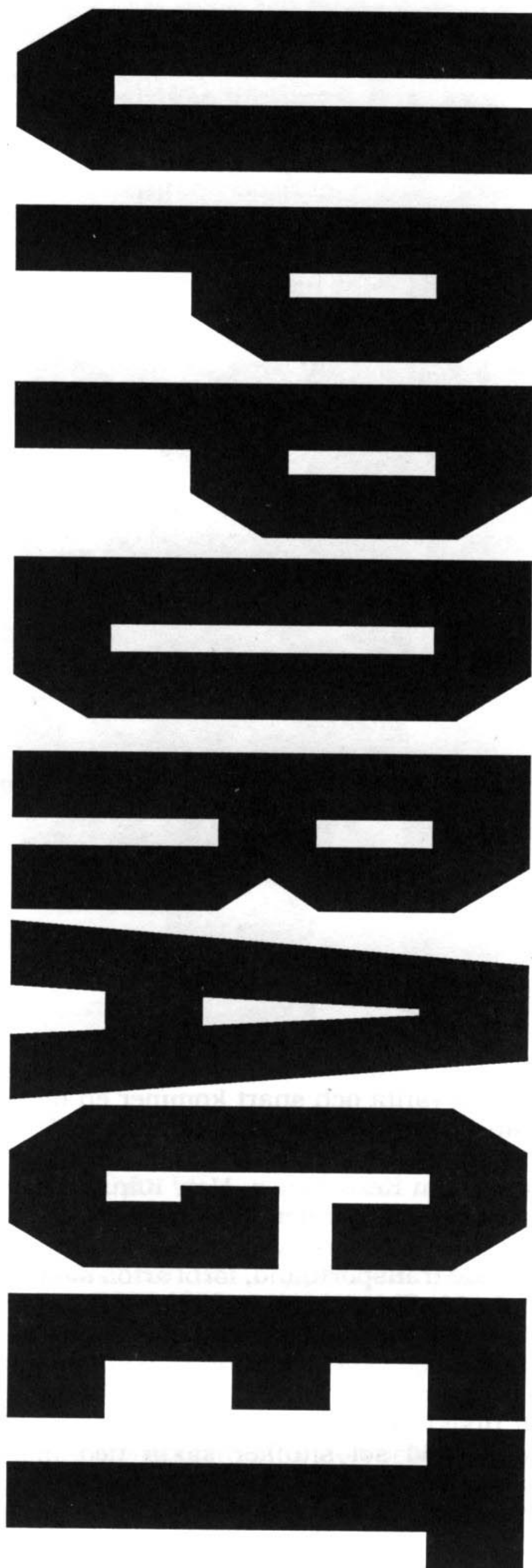
Rollpersonerna får var sin biljett till Hanedaflygplatsen. Därifrån går skyttlar in till Tokyo Central, där CyTech har sitt högkvarter. De ska anmäla sig i receptionen och fråga efter Herr Kikuyo.

Haneda är en väldig flygplats med 18 landningsplatser och drygt 400 000 invånare. Tåget går från en hall inne i flygplatsen. Det är en monorailbana med autostyrda tåg som går en gång var tionde minut. Resan kostar 2 NeoYen och tar 20 minuter. Tåget sveper ljudlöst iväg in i en mörk tunnel, förbi en serie stationer och stannar slutligen på Tokyo Central, hjärtpunkten i stadens kommunikationsnät.

Med stor möda och efter att ha frågat tretton vänliga stationsvakter kan rollpersonerna hitta till rätt linje till GenTech Central. Det är tjockt med folk. Alla har oklanderliga mörka overaller med sitt bolags mon på ryggen.

GenTech Central är ytterligare en förvirrande järnvägsstation, men av något mindre format. Tunnelbaneskyttlar, hissar och gångar löper ut åt alla håll till olika delar av det väldiga huvudkontoret och till det tjugotal dotterbolag som också håller till i komplexet. Överallt japaner, japaner, japaner. En grön tunnelbanelinje går till CyTechs huvudkontor.

Rollpersonerna hamnar i en väldig ankomsthall med blinkande neonskyltar, runda informationsdiskar, restauranger, barer, biografer och affärer. De gör klokast i att gå fram till en informationsdisk och





fråga. Den ständigt leende receptionisten ber dem vänta och snart kommer en liten japan i svart overall med CyTechs gröna bolagsmärke fram till dem. Han presenterar sig som Kezo Akusa, Herr Kikuyos sekreterare, och ber dem följa med.

De forslas genom tysta hissar och längs susande transportband, förbi arton säkerhetskontroller till säkerhetschefens kontor längst upp i byggnaden. Sekreteraren visar in rollpersonerna till kontoret, ett stort rum högt upp i huset, med helglasade väggar och utsikt över staden. Det är skymning. En blodröd sol sjunker sakta ned mot horisonten.

Kikuyo är en senig, rödhårig man klädd i en enkel men svindyr kostym. Han reser sig från sin plats bakom ett blankpolerat skrivbord och skakar hand med rollpersonerna.

"Jag är John Kikuyo, säkerhetschef på CyTech. Ni är utredningspersonalen jag beställde? Trevligt. Välkomna till Dai-Tokyo."

Kikuyo talar japanska med amerikansk brytning, alternativt engelska med japansk brytning. Han gör tecken åt rollpersonerna att slå sig ned i svällande fåtöljer, nedsänkta i golvet och sätter sig bakom skrivbordet så att han kan titta ned på dem från ett komfortabelt överläge. Sekreteraren sätter sig på en matta på golvet och börjar göra anteckningar på en portacomp. Bakom Kikuyo står två par orörliga livvakter med laserkarbiner i händerna och stirrar ut i intet.

"Jag har behov av personal för att undersöka en serie sabotage... stölder av information och utrustning från vår forskningsavdelning. Det här kan vara en... känslig affär. Jag har behov av diskret utredningspersonal. Ni får vardera 15 000 NeoYen om ni hittar en godtagbar lösning till våra problem. Alla omkostnader betalda, naturligtvis. Vad säger ni?"

Om rollpersonerna godtar erbjudandet fortsätter Kikuyo.

"Stölderna har pågått under drygt tre månader och vår säkerhetsavdelning har inte gjort några framsteg i spaningarna. Det är vår cybernetiska forskning som har drabbats. Detaljer framtagna vid enheten för grundforskning har publicerats i illegala vetenskapliga tidskrifter, som den här."

Kikuyo slänger fram några tidskrifter på skrivbordet — "Free Science Monthly" och

"Cybernetic Research".

"Det här är tidskrifter som produceras illegalt, vid sidan av zaibatsus ordinarie publikationer. Någon har publicerat ordagranna utdrag från våra hemliga rapporter, och undertecknat dem med "CyTech F&U". Det är ingenting som skadar oss gentemot konkurrenterna, mest grundforskning som alla sysslar med. Men det förstör vårt rykte. Centrala säkerhetspolisen har varit i kontakt med vår VD och frågat hur sådan här information har läckt ut. Det är mycket pinsamt, som ni förstår. Vi misstänker att en konkurrent kan ha publicerat artiklarna, för att förstöra vårt rykte. Men vi har inga spår.

Dessutom har utrustning försvunnit, också från Forskning och Utveckling. Vi räknar med att apparatur för tre miljoner NeoYen har stulits. Inga stora summor. Men det är utrustning som kan göra skada om den hamnar i fel händer. Säkerhetspolisen är oss i hälarna där också. De vill inte ha ut den här typen av apparatur utanför bolagens kontroll. Förövarna har satt säkerhetssystemet fullständigt ur funktion. Antingen är de datatekniska genier, eller så har de haft hjälp inifrån. Det är därför jag vill ha personal utifrån som kan analysera problemet.

Ni får tillgång till våra interna rapporter över stölderna och kan göra en besiktning på plats. Det är avdelning 145 inom Forskning och Utveckling som har drabbats. Era näthinnor finns i våra säkerhetssystem så att ni kommer in på alla områden inom CyTech upp till säkerhetsnivå röd och inom GenTech i övrigt upp till blå. Personalen är informerad om att en grupp säkerhetskonsulter kontrollerar avdelningen. De kommer att svara på era frågor. Ni har tillgång till alla fakta i våra databanker upp till säkerhet B.

Ni kan kontakta den lokalt säkerhetsansvariga på Cyb 145, Mitzu Itake. Hon är direkt ansvarig för utredningen. Något ni undrar över?"

Kikuyo svarar på frågor så gott han kan. Sekreteraren överlämnar en minneskloss med rapporter över stölderna.

"Ni är inkvarterade på Royal CyTech Inn här i byggnaden. Min sekreterare kan visa er vägen dit. Ta de här tidskrifterna också. De kanske säger något. Kom ihåg att de är förbjudna. Gå inte runt med dem öppet. Godafton, mina herrar."

Han överräcker bunten med sex tidskrifter.

Sekreteraren visar dem till ett hotell någonstans i komplexet (de har fullständigt tappat orienteringen vid det här laget). Det är ett modernt, opersonligt hotell med datoriserad reception och minimala sovutrymmen.Han lämnar dem i receptionen och ger dem en elektronisk kartmodul som fungerar enligt modellen "skriv in vart ni ska (de 22 största språken godkänns) och följ sedan den röda linjen över skärmen". Små kartbilder dyker upp på en skärm och en röd linje visar vart rollpersonerna ska gå. Den börjar blinka om de går åt fel håll. Idiotsäkert.

Kartmodulen förhindrar effektivt att rollpersonerna får någon överblick över det väldiga byggnadskomplexet, och varken du eller jag behöver ha bekymmer med hur det ser ut. Praktiskt, inte sant?

"De väntar sig att ni gör en besiktning på avdelning 145 i morgon. Sov gott," säger sekreteraren och försvinner.

SÄKERHETSRAPPORTER

På datakassetten rollpersonerna fick av sekreteraren finns säkerhetsavdelningens rapporter över stölderna.

Ge dem till spelarna så att de får studera dem i lugn och ro.

CyTech Intern Säkerhet 2090 03 14 Cirka 04.00
F&U Cyb. 145.
Rapport säk.off. Itake
STÖLD AV APPARATUR
Vid ronden 04.00 upptäcktes inbrott i rum 1002-1008 avdelning 145. All värdefull utrustning var försvunnen ur lokalerna. Enligt inventarielistan försvann:
5 avstämmare för termoskopisk och laserstyrd ögoncybernetik
12 justeringsarmar för nervoptik
1 biosimulator mod 3001
85 cybernetiska laserimplantat mod 202

2002 termostatiska ögonimplantat
350 nervimpulsstyrda reflexmoderatorer
12 exokirurgiska enheter
30 robokirurgiska enheter
14 mentormoduler för psykoreformation

Sammanlagt värde för utrustningen beräknas till N¥ 2 834 000 000. Larmet var orört.
Vid kontroll av säkerhetssystemet befanns att en högprioriterad användare (A+) någon gång under föregående dygn gjort ett intrång i systemet.
På grund av inkräktarens höga prioritet var spårsökning omöjlig.
Ingen transport från avdelningen har registrerats vid tidpunkten för stölden.
Inga anställda uppger sig ha gjort några iakttagelser. Trots omfattande undersökningar har inga spår säkrats efter förövarna.

CyTech Intern Säkerhet 2090 04 07
F&U Cyb.
Rapport comp.säk.off. Kitsune
BRISTANDE DATASÄKERHET

På Mr Kikuyos anmodan har en undersökning gjorts av eventuella intrång i datasystemet inom F&U Cyb.
Enligt Mr Kikuyos uppgifter har information från avdelning 145 publicerats i illegala tidskrifter av subversiv karaktär.
En kontroll av datasäkerheten ger inte vid handen att illegal kopiering av data har skett.
Endast auktoriserade användare har registrerats under perioden 2090 01 01-04 01. Den data som berörs är åtkomlig för användare C och uppåt. Registrerade för beröring med aktuell information är:

Akai Tetsu (C) forskningsass.
Kitsune Mitzu (B) datasäkerhet
Nakasone Ioanna (C) forskningsass.
Parson Edward (A) forskningsledare
Ryuko Fujime (B) avd.föreståndare

Dessutom har 1032 registreringar av användare A+ gjorts.
Sökprogrammen har inte inrapporterat några störningar.
Enda möjligheten till illegalt intrång är, som vi ser det, den eventuella förekomsten av gendesignade cybernetworkers av den typ som tidigare presenterats av bland annat General Electrics. Vi finner det osannolikt att så avancerad teknik har använts för att komma över den relativt triviala information det rör sig om.
Utredningen fortgår.

SUBVERSIVA TIDSKRIFTER

Tidskrifterna Free Science Monthly och Cybernetic Research har varit förbjudna sedan forskarupproret 2077, då reglerna för utbildning, forskning och tryckfrihet skärptes kraftigt. Tidskrifterna kommer fortfarande ut, publicerade av underjordiska organisationer som försöker rubba den allt mer bolagscentrerade makten. Det är vanliga papperstidskrifter, inte de hologramtidskrifter som säljs i kioskerna. Artiklarna är långa och svårbegripliga.

Rollpersonerna har de tre första numren för 2091 av båda tidskrifterna.

I fyra av dem finns artiklar undertecknade CyTech F&U. Om rollpersonerna saknar kunskaper i cybernetik och biomekanik begriper de inte mycket av artikeltexterna. De inser att de handlar om användandet av biokompatibelt material i cybernetiska implantat.

Som utgivare av Free Science Monthly anges Nagane Ito. Cybernetic Research utges av Föreningen Fria Universitetslektorer. Alla artiklar är undertecknade med pseudonymer eller företagsnamn.

I de fall ett företagsnamn anges, skriver redaktionen att materialet har tillhandahållits av forskare inom bolaget, som av naturliga skäl inte kan träda fram under eget namn.

En datorsökning på Nagane Ito visar att han var en av dem som dömdes till livstids förvisning till Sibirien efter 2077. Han finns

inte med i några register sedan dess.

Föreningen Fria Universitetslektorer finns det inga referenser till.

INFORMATION I DATABANKERNA

Rollpersonerna kan använda GenTechs databanker för att få fram information. De har säkerhetsprioritering B, som ger dem tillträde till all offentlig data och en del sekretessbelagda uppgifter.

Terminaler finns överallt — på hotellet, i korridorer och receptioner, på barerna och i tunnelbanan. Rollpersonerna tittar bara in i retinaavläsaren och avgör sedan om de vill ha röstkontroll eller tangentbord.

Nedan är ett urval av den information de kan få fram. Frågar de efter något annat får spelledaren improvisera, bestämma vilken säkerhet som krävs för att komma åt datan och vad som kan finnas i databankerna.

GENTECH TOKYO

GenTech är det näst minsta företaget av De åtta stora bolagen i Dai-Tokyo, med fem procent av stadens omsättning. GenTech grundades 2043 av John McKenzie, en brittisk forskare, med pengar från familjen Surimoto.

Företaget har nått stora framgångar, främst med läkemedel och biologiska stridsmedel.

De senaste åren har företagets del i livsmedelsproduktionen ökats genom ingifte i familjen McAllister som kontrollerar TexBrand Foods.

Dotterföretaget CyTech är, vid sidan av Mitutoshi, ledande i utvecklingen av cybernetiska implantat för visualisering av datalinknetworks (så kallade CKI)

Huvudkontoret i centrala Tokyo delas mellan GenTech och en mängd dotterföretag, av vilka CyTech är det största.

TexBrand Foods har sitt japanska kontor i Shiba-Kanto på andra sidan Tokyobukten.

FAKTA

Anställda: 900 000
Totalt anställda i världen: 3 400 000
Årlig omsättning (Tokyo): N¥ 257 500 000 000
Huvudkontor: Tokyo Central
Distriktskontor: Bangkok, Bombay, Dai-Fiji, HongKong, Los Angeles, Nagoya, Osaka, Shanghai, Seattle, Singapore, Sidney,
Verksamhetsgrenar: Läkemedelsproduktion, bioteknik, cybernetik, kemisk produktion, livsmedel
Viktigaste helägda dotterföretag: GT Pharmacy, GT Chemical, CyTech, GT Invest, GT Banking, GT Trading.
Ej helägda större dotterföretag: TexBrand, OkiBanking, GT Science
Största röstberättigade aktieägare:

Surimotoklanen (61%)
- Surimoto Hariku (17%)
- Surimoto-McAllister Joan (14%)
- Surimoto Yukiko (12%)
- Surimoto Samuel (10%)
- Surimoto Kazuo (8%)

Takeokartellen (25%)
- American Pharmaceutica (9%)
- Takeo Invest (9%)
- Akai Banking Corps (7%)

CYTECH TOKYO

Cytech bildades för 20 år sedan när den stora boomen i avancerad cybernetik kom till Dai-Tokyo. Många av de anställda är forskare som deltog i upproret 2077 och sedan sögs upp av storbolagen. CyTech har haft en ovanligt öppen personalpolitik. Det är ett helägt dotterbolag till GenTech. Huvudkontoret ligger i anslutning till GenTechs komplex i Tokyo Central.

FAKTA

Anställda: 540 000
Årlig omsättning: N¥ 94 500 000 000
Huvudkontor: Tokyo Central
Verksamhetsgrenar: Cybernetik, datorutrustning, bioteknik
VD: Philip Evans

FORSKNING & UTVECKLING CYB 145

Avdelning 145 sysslar med grundforskning inom biomekanik och cybernetik. Här arbetar 145 personer. Lokalerna utgörs av två våningar i F&U Cyb Block – ett 400-våningshus i norra änden av GenTechs område. Miniskyttlar går dit från T-banestation CyTech. Lokalerna beskrivs närmare nedan.

När rollpersonerna kommer till avdelningen visas de direkt in till avdelningschefens kontor, där de möter avdelningschefen, forskningschefen och säkerhetschefen. En avmätt butler bjuder på ananasjuice och kanderade nötter.

Avdelningsföreståndaren heter Ryuko Fujime, en mager och fårad man i 45-årsåldern. Han är störd av händelserna och ser sitt eget rykte hotat.

"Kan ni peka ut någon som skyldig så är jag mer än tacksam. Men ni måste förstå att jag inte kan komma med löst underbyggda anklagelser åt höger och vänster? Jag överlåter det här åt er, med varm hand", säger Fujime. Han är inte dummare än att han misstänker att någon med hög säkerhetsprioritering är skyldig. Men han tänker inte vara den som pekar ut någon höjdare och råkar illa ut. Även om han pressas säger han sig inte ha några misstankar.

Forskningsansvarig är en liten skotte vid namn Edward Parson. Han har rött hår, vit labbrock och en liten rhesusapa med kalla cyborgögon hängande om halsen. Parson är irriterad över materialstölderna, men struntar blankt i den illegala publiceringen av utdrag ur forskningsrapporter, så länge det inte är några känsliga uppgifter som publiceras.

"Det är sådant alla sysslar med. Common knowledge. Varför skulle jag bry mig om att folk publicerar sånt? Det är polisens sak. Jag har viktigare saker att tänka på", säger han. Han vill inte bli inblandad. Som forskare kan han råka illa ut om han blir sammankopplad med subversiva element. Han säger sig inte ha sett något, hört något eller veta något.

Säkerhetschefen Mitzu Itake är en liten, lätt överviktig japanska som har prövats hårt den sista tiden. Hon har fått order från Fujime att inte undersöka några misstänkta med hög säkerhetsprioritet, det kan skada avdelningens rykte. Hon säger därför bara att utredningen ligger nere för tillfället, i brist på mer bevis.

Alla inblandade är tacksamma att Kikuyo har anställt några utomstående konsulter som får framföra den obehagliga sanningen för ledningen.

Säkerhetschefen följer med rollpersonerna vart de än går på 145:a. Alla de pratar med tittar först skrämt på säkerhetschefen, skakar sedan på huvudet och säger "nej, vi har inte sett något".

På 145:b ledsagas de av Edward Parson, som entusiastiskt berättar om verksamheten. Han visar dem operationssalarna, kontrollavdelningen och verkstäderna. Han berättar också stolt att Yukiko Surimoto, dotter till Hariku Surimoto, arbetar med sin avhandling på avdelningen.

AVDELNING 145

Överallt på väggarna i avdelningen finns projektioner av natursköna landskap. Naturstenar ligger nedsänkta i golvet. Små vattenfall forsar nedför väggarna och försvinner i golvet. Ormbunkar, dvärgträd och orkidéer växer här och var upp genom stengolvet. Tropiska fåglar flyger runt under taket. I de större träden hänger ormar och här och var skymtar små lurviga djur som försvinner i grönskan. I bakgrunden finns hela tiden vattenbrus, fågelsång och sus från vinden. En ljummen bris drar genom lokalerna. Mycket naturtroget gjort.

Avdelningen kan nås via personhissarna, varuhissarna eller nödtrapporna. Ventilationssystemet är också så väl tilltaget att man kan ta sig in den vägen, om man skulle önska.

PLAN 145:A. ADMINISTRATION.

1. HISSAR

En näthinnekontroll krävs för att komma ut på rätt avdelning.

2. RECEPTION OCH CAFETERIA

Den ena långväggen täcks av en projektion av ett bergslandskap med knotiga tallar och smala vattenfall. Två bäckar ringlar fram i fåror i golvet, möts mitt i cafeterian och bildar en damm. Små träbroar leder över bäckarna. Stenbumlingar, träd och ormbunkar längs väggarna. Utomordentligt vackra (konstgjorda?) receptionister ler mot rollpersonerna när de kliver ut.

3. RYUKO FUJIMES KONTOR

En projektion av GenTechs huvudkontor från luften täcker ena långsidan. Här finns Fujimes skrivbord, sekreterarens (något mindre) skrivbord och ett konferensbord för möten. Hit visas rollpersonerna när de kommer till avdelningen.

4. ÖVERVAKNINGSCENTRALEN

TV-monitorer som övervakar hela avdelningen. Här finns alltid två säkerhetsvakter. De har ingenting att säga om stölderna, utan hänvisar till Mitzu Itake.

5. DATORCENTRAL

Stordator kopplad till bolagets övriga datornät.

6. ARKIV

Minnesklossar lagrade i temperaturreglerade skåp längs väggarna. Tre avläsningsterminaler står mitt i rummet. Klossarna är ordnade efter säkerhetsmarkering. Rollpersonerna har tillgång till data upp till B. Här finns ett oändligt antal vetenskapliga rapporter, registrerade data och iakttagelser från olika försök. En sökning på Yukiko Surimoto visar att hon har skrivit en B-uppsats, tre rapporter och en förberedande avhandling om biokompatibelt material i cybernetiska implantat.

7. KONTOR

Administrativ personal sitter och knappar på sina datorer och svarar i telefon. De ler generat och skakar på huvudet om rollpersonerna försöker få ur dem någon information.

8. ENKLARE LABORATORIEUTRYMMEN

Dessa utrymmen är försedda med utrustning för analys och experiment.

9. ARBETSRUM

Vanliga tjänsterum för de anställda. Fönster i varje rum med utsikt över staden, eller valfri holoprojektion.

10. VARUHISSAR

11. NÖDTRAPPOR

PLAN 145:B.
VERKSTÄDER OCH OPERATIONSRUM.

1. HISSAR

2. RECEPTION

Inredningen är kalare, mer laboratoriemässig än på 145:a. Samma leende, alltför perfekta receptionister. Två säkerhetsvakter sitter i en glasbur vid ena väggen.

3. OPERATIONSSALAR

Här utförs cybernetiska operationer i forskningssyfte. Medicinsk apparatur, operationsbord, övervakningsrum.

4. INTENSIVVÅRDSAVDELNING MED 15 BÄDDAR

Här ligger för närvarande sju försökspersoner. De ser skrämda ut om rollpersonerna försöker fråga dem något.

5. INTENSIVVÅRD AV FÖRSÖKSDJUR

6. SJUKSALAR

Upp till 80 patienter kan vårdas samtidigt. Ett fyrtiotal finns inne när rollpersonerna kommer.

7. DJURSTALLAR

För försöksdjur. Här finns apor, hundar, katter och råttor med egenartad cybernetisk utrustning inopererad.

8. LAGERUTRYMMEN FÖR MEKANISKA DELAR

Alla möjliga cybernetiska implantat finns lagrade här.

9. KYLUTRYMMEN FÖR BIOLOGISKT MATERIAL

Här lagras naturlig och konstgjord vävnad som används vid försöken.

10. VERKSTÄDER

Här pågår justering och tillverkning av cy-

bernetiska delar. Det var ur fem rum här som utrustningen stals för en månad sedan. Den har ersatts av ny apparatur.

11. KONTROLLAVDELNING

Här kontrolleras delarnas funktion på alla upptänkliga sätt. Här finns styrketräningsutrustning som på ett vanligt gym, löparbanor, simbassäng, avancerad utrustning för kontroll av sensorisk stimulans och egendomliga apparater vars användning rollpersonerna svårligen kan utreda.

Rollpersonerna ser experimentpersoner som springer och slår och prövar reflexerna. En avdelning är reserverad för djur och en för människor.

12. EDWARD PARSONS TJÄNSTERUM

En rhesusapa bor i ett apelsinträd i ett hörn. Den hänger på Parsons axlar vart han går. Tittar man noga efter ser man att apan har ögonimplantat och en konstgjord hand. Rollpersonerna ser hur den plockar en apelsin från trädet, fäller ut ett långt rakblad ur ett finger på konsthanden och skickligt skalar frukten.

13. FORSKARNAS TJÄNSTERUM

Identiska tjänsterum för avdelningens 28 forskare. De hälsar lite skyggt på rollpersonerna. Ingen säger sig ha sett någonting.

14. DOKTORANDERNAS RUM

Tjänsterum för sju studenter som gör delar av sin praktik eller skriver på sina avhandlingar. Tre av studenterna finns på avdelningen när rollpersonerna kommer. Det är tre unga män som studerar på Tokyos universitet och gör sin praktik här.

Dessutom finns två andra studenter och två doktorander, som inte är inne för tillfället.

Parson presenterar de tre studenterna (Hama Tikao, Fukio Mitsune och Akira Surinawa). "De andra två har handledning på universitetet den här veckan. Doktoranderna är bara här periodvis. Jag har inte sett till någon av dem på en vecka, faktiskt", säger Parson. Studenterna har inte sett eller hört något. De ler och skakar på huvudet om rollpersonerna frågar.

15. YUKIKO SURIMOTOS RUM

Sex gånger större än de andra doktorandernas rum och har sex gånger dyrare datorutrustning. "Hon var senast här för ett par veckor sedan. Hon sätter samman den teoretiska delen av sin avhandling på universitetet", säger Parson. Om rollpersonerna frågar berättar han att hon skriver om biokompatibelt material inom cybernetiken. "En intressant fråga vi sysslar mycket med. Det kan möjligen vara ett sätt att komma förbi COS-syndromet. Hon studerar under professor Hibachi, Dai-Tokyos ledande expert på cybernetik. En gammal bekant till mig. Jag arbetade själv på universitetet för några år sedan", säger Parson.

Vid ett närmare studium av rummet hittar rollpersonerna tre fullständiga årgångar av Free Science Monthly, Cybernetic Research och Scientific American (också den förbjuden). Hennes terminal är låst och omöjlig att ta sig in i.

Vid en MYCKET noggrann undersökning av rummet (rollpersonerna börjar skära sönder möblerna och peta under tapeten) och ett lyckat slag för Iakttagelseförmåga, hittar rollpersonerna knappnålsstora mikrofoner fästade vid skrivbordet och i videofonen. En rollperson med erfarenhet av underrättelsearbete, ser att det är avancerad utrustning av den typ som bara de mest välutrustade underrättelsetjänsterna har.

(Det är zaibatsuns InterSäk som har hållit ett öga på Yukiko under en längre tid.)

16. VARUHISSAR

17. NÖDTRAPPOR

YUKIKO SURIMOTO

Smarta spelare misstänker vid det här laget Yukiko Surimoto. Övriga spelare kräver lite uppmuntrande tillrop från spelledaren, så kommer de snart på rätt spår. Går det trögt kan någon anställd berätta för rollpersonerna att Yukiko var väldigt intresserad av apparaturen i rum 1004-1008. Hon var där en hel förmiddag för ett par veckor sedan och gjorde anteckningar.

Yukiko studerar biomekanik och cybernetik vid Tokyos universitet. Hon har en lägenhet i GenTech-komplexet, en lägen-



het vid universitetet och en mindre, privat lägenhet på stan. Det är ingenting rollfigurerna kan få fram via databankerna, eftersom hon är helt sekretessbelagd.

Om rollpersonerna vänder sig till Kikuyo med misstankarna tittar han strängt på dem och säger, "Det är allvarliga anklagelser. Har ni några bevis?" Det har knappast rollfigurerna, så där har de inte mycket att hämta. "Fortsätt att undersöka saken. Men trassla inte till det för er", säger Kikuyo. Det enda de vet om Yukiko är att hon tillhör familjen Surimoto, och att hon är doktorand på universitetet. En kontroll av GenTechs ägarförhållanden visar att hon har 12% av aktierna i koncernen (visa rollpersonerna Fakta 7.1 om de söker sådan information). Rollfigurerna kan inte få reda på mer av anställda på CyTech. De som arbetar på en lägre nivå har i allmänhet inte hört talas om henne. De anställda på avdelning 145 säger att, "Hon är en av studenterna, va? Kommer hit när hon ska experimentera. Pysslar mycket med biokompar, grejar hit och dit inne på operation och prövar en massa saker. Hon är någon höjdare, tror jag. Hon får köra test med högsta sekretess. Det brukar inte studenterna få."

Bristen på information borde förr eller senare leda våra hjältars steg mot Universitetet.

UNIVERSITETET

Tokyos universitet är en väldig anläggning i norra delen av staden. Det är ett samarbetsprojekt mellan de åtta zaibatsu. Det är huvudsakligen personal från De åtta stora som har möjlighet att studera här. Enstaka ofrälse kan komma in på stipendier eller för att de är abnormt skickliga baseballspelare (baseball är stort i Japan, större än budo).

Institutionen för bioteknik och cybernetik är en svart skyskrapa med

en fasad av glas och diabas som reser sig i ett lummigt parklandskap. Välklädda, vackra studenter strosar runt i parken eller ligger under träden och läser. Det är mycket idylliskt. Himlen är klar och luften ren.

Om rollpersonerna frågar efter Yukiko Surimoto i receptionen, ringer receptionisten ett nummer, rynkar pannan och ser bekymrad ut.

"Jag har ett meddelande att hon är tillfälligt ute, tillbaka på tisdag. Men det är ju torsdag idag. Jag vet faktiskt inte. Jag prövar hennes sekreterare......... Nej, hon är inte heller inne. Kan ni återkomma?"

Frågar de efter professor Hibachi får de veta att han är på en konferens i San Francisco. Tillbaka nästa vecka.

Om rollpersonerna mutar receptionisten med N¥ 250 lämnar hon ut Yukikos hemadress och telefonnummer. Någon av de slöa studenterna i parken kan också tala om för rollpersonerna var hon bor.

YUKIKOS LÄGENHET

Yukiko Surimoto har en taklägenhet i ett av husen inom universitetsområdet. En dörrvakt stoppar rollpersonerna om de försöker ta sig in i huset. Om de ringer hennes telefonnummer svarar en uppenbart yrvaken ung man med håret på ända.

"Yukiko? Hon är inte hemma. Ska jag hälsa något? Jag vet inte var hon är. Hon borde ha kommit hem. Vilken dag är det?"

När rollpersonerna upplyser honom om att det är torsdag ser han en smula orolig ut.

"Djävlar. Då har jag missat min tenta. Hon kanske är hos sin morsa eller farsa? Ska ni komma upp? Ni kan inte ringa dit från vanliga videofoner. Säkerhet och sånt där, vet ni. Jag kan släppa upp er."

Nu bugar dörrvakten lätt och släpper in rollpersonerna. De kommer upp i en luxuös tolvrumslägenhet med inomhuspool, vinterträdgård och idel naturmaterial i inredningen. En butler med nollställt ansiktsuttryck öppnar.

"Unge herrn väntar på er i salongen", säger butlern och tar rollpersonernas ytterkläder. Två par tungt beväpnade livvakter kommer fram och avvisiterar rollpersonerna alla vapen. Sedan visas de in i salongen, en sal i flera etage med soffor, fåtöljer, växtgrupper och öppna golvytor. I en soffa sitter den yrvakne unge mannen. Han har kammat sig och dragit på sig ett par byxor.

"Sätt er ner", säger ynglingen. "Jag heter Haru. Har ni ätit frukost? Ni kanske vill ha kaffe? Yojo! Koka kaffe åt gästerna!" Han låter väldigt förvirrad.

Rollpersonerna kan så småningom få fram att ynglingen är datalogistuderande. Han bor egentligen inne i stan, men blev kvar i Yukikos lägenhet efter en fest i måndags. Det var då han senast såg henne. Hon skulle någonstans, ville inte berätta vart. Det var sent på kvällen. Hon tog med sig sin sekreterare och livvakterna. Sedan droppade folk av efter hand, och nu är bara Haru kvar.

Butlern kommer med kaffe och varma scones. Han vet inte heller vart Yukiko har tagit vägen. Han hör till lägenheten, säger han. Livvakterna är Harus. En kokerska och en tjänsteflicka finns också i lägenheten. De vet inte heller var hon kan vara. "Ni kan pröva hennes föräldrar. Vad är ni för några, förresten?" säger Haru. Han godtar de mest egendomliga förklaringar av rollpersonernas identitet med en axelryckning och börjar knappa på en terminal.

"Här. Adressregistret. Kod 12 för mamma och 14 för pappa. Testa det. Det finns en videofon under palmen där borta. Annars vet jag inte var hon kan vara. Har ni prövat GenTech? Det är kod 4. Hon har en lya på stan också, det är 8." Ynglingen tycks leva upp en smula när han får något att göra. Livvakterna har glidit upp mot väggen och butlern stökar någonstans ute i köket.

Hos både mamma och pappa svarar telefonister som säger att Yukiko inte befinner sig där för närvarande. Hennes föräldrar är inte heller anträffbara under den närmaste veckan. De är i Europa.

På GenTech svarar en städerska att hon inte har någon aning om var unga frun är. Pröva Universitetet, tycker hon.

Ingen svarar i lägenheten på stan.

"Det finns en massa nummer här", säger Haru. "Ni kan ju prova dem. Testa personsökaren till hennes livvakter — 123, 124,

125 på telefonen. Det finns radiofrekvenser här också. De är alltid där hon är. Jag måste faktiskt gå nu. Jag har en missad tenta att förklara. Ni stökar inte till, va? Yojo, det är okey att de stannar? Det är några bekanta till Yukiko. Ge dem mer kaffe."

Haru drar på sig en tröja och gör tecken åt sina livvakter. "Lycka till. Får ni tag i henne kan ni hälsa att jag grejade koderna i COM. Bye-bye." Han försvinner ut med livvakterna efter sig.

Rollpersonerna sitter kvar i soffan. Butlern kommer med mer kaffe.

Om de prövar livvakternas koder på telefonen får de inget svar, bara en hänvisningston som anger att numret har upphört. Försök med radiofrekvenserna (det finns en bärbar radiosändare på väggen) ger inte heller något resultat. Ingen sänder eller svarar på frekvensen.

Ringer de InterPol eller televerket och frågar om livvakternas koder, får de veta att numren har upphört och de tillhörande vaktlicenserna är tillbakadragna sedan en vecka.

ADRESSREGISTRET

I adressregistret finns ungefär 700 namn och telefonnummer. Ett av dem är Nagane Ito, ett annat Föreningen Fria Universitetslektorer. Låt inte rollpersonerna hitta numren om de inte aktivt söker efter dem eller bläddrar igenom alla namn. Där finns också adresser till Yukikos två andra lägenheter:

Namn	Nr	Adress
Fria Univ. lekt.	320	12-3-2 Hono, Shibuya
Ito Nagane	34	—
Mikko's	637	12-20-2 Hono, Shibuya
Yukiko, GT	18	1-420-1 GT
Yukiko, Hono	248	12-35-2 Hono, Shibuya

Om de ringer Nagane Ito svarar en fårad äldre man som plirar misstänksamt mot dem. Om de frågar efter Nagane Ito är han tyst en stund, sedan säger han, "Här finns ingen med det namnet. Vad vill ni honom?" Om rollpersonerna på något sätt uppträder misstänkt, till exempel som om de vore säkerhetspoliser, säger mannen, "Ni har ringt fel", och lägger på luren.

Säger de att de letar efter Yukiko Surimoto rynkar han pannan och ser bekymrad ut. Han frågar varför de söker efter henne. Har de någon rimlig förklaring till det, svarar han att, "Hon var kanske på Mikko's i måndags. Det var en razzia där. Folk blev gripna, försvann. Jag vet inte om hon var bland dem." Sedan lägger han på. Försöker rollpersonerna ringa igen är det ingen som svarar.

Mannen var Nagane Ito. Han har gått under jorden efter polisens razzia. Rollpersonerna har ingen möjlighet att få tag i honom. Telefonnumret är hemligt och inte kopplat till någon adress.

Ringer de Föreningen Fria Universitetslektorer svarar en ung kvinna med trött blick "Acid Hell Video. Vem är det?" Frågar rollpersonerna efter Föreningen Fria Universitetslektorer, säger hon att hon aldrig har hört talas om den. De måste ha ringt fel.

"Hör ni. Vi håller på och flyttar här. Är det något viktigt? Annars har jag faktiskt inte tid", säger kvinnan. Om rollpersonerna frågar efter Yukiko Surimoto stannar hon upp och tänker efter ett ögonblick, sedan skakar hon på huvudet. "Jag vet inte var hon är. Det är bara kaos, alltihop. Hon klarar sig alltid. Vad vill ni henne?"

Säger rollpersonerna att hon har försvunnit, rycker kvinnan på axlarna. "Hon kanske har anledning. Vad vet jag? Pröva Mikko's. Hon var antagligen där i måndags." Sedan lägger hon på.

I telefonregistret finns också numret till Mikko's. Om rollpersonerna ringer svarar en ung byggjobbare. "Det är nedlagt. Ja, ägarna blev gripna. Knarkaffärer eller något. Det var visst en väldans eldstrid. Massor dog. Vi håller på att bygga om här. Nej, jag vet ingenting. Fråga polisen."

Ett samtal med InterPol bekräftar att sex personer greps på nattklubben Mikko's i Shibuya natten till tisdagen. De häktades senare under dagen. Rollpersonerna kan få namnen på de sex. Alla är knutna till klubben Mikko's, som ägare eller anställda. Ingen av dem påminner det minsta om Yukiko Surimoto. De är misstänkta för

narkotikahandel och subversiv verksamhet.

"Det var ett säkerhetsingripande. InterSäk tog också några, men det är antagligen sekretessbelagt. Helvete att jobba med de där grabbarna. De tror att de kan gå in och bara använda oss som nån sorts täckmantel för sina smutsiga affärer. Det är för jävligt. Ja, men det lär ni aldrig få fram nånting om. Är ni journalister, eller va? Ni kan inte hänvisa till mig", säger polisen de talar med. Han vill inte säga mer än så. "Jag har redan sagt för mycket", tillägger han och lägger på.

Inga andra nummer i Yukikos register ger någon ledning för rollpersonerna. När de väl har gått ur adressregistret, kommer de inte in i datorn igen. Terminalerna är effektivt säkrade.

I lägenheten finns inget annat uppenbart som kan ge dem information. Butlern hindrar dem vänligt men bestämt om de börjar snoka runt. Han varnar dem att han kommer att kontakta polisen om de inte håller sig lugna, eller lämnar lägenheten.

Att hålla lägenheten under uppsikt utifrån ger inget resultat.

INTERSÄK

När rollpersonerna har besökt Yukikos lägenhet har de fått säkerhetspolisens ögon på sig. Lägenheten var buggad och InterSäk har hört allt rollpersonerna har sagt. De bestämmer sig för att avvakta en tid och sedan röja rollpersonerna ur vägen om de blir alltför närgångna.

Använd säkerhetsagenterna som finns beskrivna längst bak i äventyret. De försöker angripa rollpersonerna på en så undanskymd plats som möjligt. Helst vill de plocka in åtminstone några för förhör. Tvingas de döda rollpersonerna, vill de helst att det ska se ut som en olycka.

Släng in dem när du tycker att det passar.

OPPOSITIONEN

Motståndsrörelsen blir också misstänksam om rollpersonerna talar med Nagane Ito och Fria Universitetslektorer. De skickar ut två medlemmar att hålla ett öga på dem. Om tillfälle bjuds, försöker de plocka in rollpersonerna för förhör, men det är bara om de kan fånga in dem utan att ta alltför stora risker.

De två motståndsmännen beskrivs längst bak i äventyret. Är rollpersonerna uppmärksamma märker de att de är förföljda. De kan med lite tur fånga in de två motståndsmännen. De två berättar ingenting om de inte utsätts för tortyr eller förhörsdroger. Om rollpersonerna får dem att tala, får de veta att de kommer från motståndsrörelsen. Man misstänker att rollpersonerna är någon slags säkerhetsagenter.

Motståndsrörelsen vet att det är InterSäk som har plockat Yukiko Surimoto, men de vet inte var hon är någonstans.

JOHN KIKUYO

Om rollpersonerna kontaktar sin uppdragsgivare Kikuyo och säger att Yukiko Surimoto har försvunnit, blir han märkbart oroad. Han ber dem komma över och lämna alla detaljer. När de har berättat lutar han sig tillbaka och rynkar pannan.

"Det här är betydligt allvarligare än några små stölder, som ni förstår. Om hon verkligen är borta... Vilken klantskalle som helst kan få oss att verka delaktiga. Ni har varit i hennes lägenhet? Det lär de ju kunna utnyttja, vilka det nu är. Då ligger vi illa till, både ni och jag. Se till att hitta henne innan något mer allvarligt inträffar. Innan styrelsen kommer tillbaka från Europa nästa vecka. Ju färre inblandade, desto bättre. Jag betalar er för att hitta den som ligger bakom stölderna. Fint, är det hon, så hitta henne. Ni får 15 000 vardera om ni kan få hit henne innan någon märker att hon är borta."

Kikuyo kan inte få fram vart Yukiko har tagit vägen.

"Är det InterSäk kan jag inte göra något. Jag kommer inte in i deras filer. Kolla bland dem som var där hon försvann. Någon måste väl ha sett något. Om ni ursäktar... jag är en upptagen man", säger Kikuyo och schasar ut rollpersonerna.

LÄGENHETEN I GENTECH HQ

Yukiko har också en lägenhet i GenTech HQ. Den ligger på en våning med säkerhetsklass A, som rollpersonerna inte har tillgång till. Där finns en butler och två andra tjänare. De svarar bara att frun inte är inne, om rollpersonerna ringer igen. Rollpersonerna har ingen möjlighet att ta sig in där. Skulle de mot förmodan lyckas hittar de ingenting av värde.

SHIBUYA

Tre av adresserna i Yukikos telefonbok ligger i Shibuya, ett nöjesdistrikt mitt i centrala Tokyo. Där finns Acid Hell Video, klubben Mikko's och Yukikos tredje lägenhet. Om rollpersonerna knappar lite på sina kartmoduler inser de att de tre platserna ligger i Honoblock, mindre än 500 meter från varandra. Shibuya nås lättast med tunnelbanan, station Honoblock.

Till Shibuya kommer bolagsfolket för att roa sig efter jobbet och på helgerna. Här finns idrottsarenor, barer, klubbar, biografer, badhus, bordeller, spelhålor och pittoreska små restauranger.

Honoblock är 300 våningar fyllda med shoppingarkader, små kontor och nöjesinrättningar. Tunnelbanestationen ligger mitt i blocket. En väldig ljusgård sträcker sig rakt upp från t-banestationen genom hela blocket, upp till glastaket. Noll-G hissar går upp genom tomma luften till olika våningsplan.

YUKIKOS LÄGENHET I SHIBUYA

Yukikos lägenhet i Shibuya är en liten tvåa hon har köpt under falskt namn. Där finns inga tjänare. Den ligger på 35:e våningen. Avsaknaden av skyltar gör det svårt att hitta dit. Rollpersonerna måste fråga sig fram.

Hela våning 35 består av mer eller mindre skumma firmor — privatdetektiver, bokförlag, videokopiatörer, informationsbyråer, bookmakers, små mäklare och liknande. På dörren till 12-35-2 står "Hono Frilansbyrå" på en prydlig liten kopparplatta. Dörren är låst och ingen svarar om man ringer på.

Dörren har ett tämligen komplicerat mekaniskt lås. Rollpersonerna måste lyckas med ett perfekt slag för Fingerfärdighet för att få upp det. Annars måste de bränna upp låset. Det går med en bra laserbrännare. De kan inte vänta med inbrottet tills det blir mörkt. I Shibuya blir det aldrig mörkt. Som minst folk är det mellan 04.00 och 07.00 på morgonen, men helt folktomt blir det aldrig. Och belysningen släcks inte i taket. (Den kan släckas om man bryter upp elskåpet på plan 36, men då går ett larm till MetroPol, som anländer inom sex minuter).

När rollpersonerna står där och fumlar öppnas en dörr bakom dem. En skäggstubbig man i nättröja och med cigarrfimp i mungipan tittar ut.

"Söker ni Yukiko?" säger han. "Hon är inte här. Vad ska ni in där att göra? Jag har en extranyckel, så ni behöver inte förstöra dörren. Vad är ni för några?"

Mannen heter Bin Yua Jones och har en liten detektivbyrå mitt emot Yukikos lägenhet. Han försvinner in och kommer tillbaka med en nyckel. Om rollpersonerna förklarar att Yukiko har försvunnit nickar han och säger "Mikko's, i måndags. Jag var där. En djävla röra. Ni är inte säkerhetspoliser? Nej, då skulle ni ha nyckeln och inte stå där som fånar och fumla."

Bin Yua är ingen oppositionell. Han brukar bara gå till Mikko's och dricka öl och han känner Yukiko för att de bor grannar. Men han är inte dummare än att han förstår lite av vad som pågår.

"Säkerhetspolisen var inblandad. Alla vet det. De håller på med något. Någon annan hade försvunnit... en Nagakawa, Kojiru Nagakawa. Yukiko pratade om det. Hon var orolig för honom."

(Kojiru Nagakawa är en framstående psykolog som arbetar åt Mitoshi. Han har också förts till Rehab A av InterSäk. Nagakawa är A+ och kan inte kontrolleras via dataregistren.)

Bin Yua kan inte säga mer om händelsen på Mikko's än att polisen kom och en eldstrid utbröt, huvudsakligen mellan polisen och Yukikos livvakter. Alla kastade

sig ned. Polisen kastade rökgranater. Kaos utbröt och Bin Yua lyckades ta sig ut bakvägen genom köket.

Dagen därpå hörde han att ägaren och flera anställda på klubben var åtalade för knarkbrott och subversiv verksamhet. Yukiko var försvunnen.

Yukikos lägenhet består av kök, sovrum och arbetsrum. Det syns att det är en övernattningslägenhet som inte används särskilt ofta. När dörren öppnas sätter ett svagt, susande ljud igång. "Buggstöraren", förklarar Bin Yua.

Det finns en säng, ett skrivbord, en dator, ett soffbord, bokhyllor med böcker, videoslots och tidskriftsamlare. Det mesta ser ganska oskyldigt ut — skönlitteratur och underhållningsfilmer. I kylskåpet finns en ketchupflaska och en rutten persika. Ingen tycks ha genomsökt lägenheten, i alla fall vid första påseende.

Datorn är en liten hemmamodell. Den är inte kopplad till gemensamma datanätet. Sådana är egentligen förbjudna. Alla datorer måste vara kopplade till centralnätet och möjliga att kontrollera. En kartmodul av större modell än rollpersonernas ligger bredvid datorn.

Om rollpersonerna studerar kartmodulen, ser de att den är märkt KTR km 12 (betyder Kriminaltekniska rådets kartmodul nr 12). Den innehåller en mycket detaljerad karta över Rehab A. Den nordöstra bron in till RehabZonen är markerad och kopplad till en kommentar i kartmodulens marginal, ett namn och en adress: "Din Puong. 34-9-83, Tsukiji"

Ingenting annat i kartmodulen finns markerat, men rollpersonerna inser att kartan är så detaljerad att det knappast kan vara någon offentlig upplaga. Bin Yua kan upplysa dem om att Tsukiji ligger någonstans vid administrationerna mitt i stan, lite ut mot vattnet. (Yukiko försökte ta reda på vart säkerhetspolisen hade fört Kogiru Nagakawa. Hon hade kommit så långt att hon insåg att han befann sig i Rehab A, när säkerhetspolisen fick tag i henne på Mikko's. Hon hade också fått fram namnet på någon som kan hjälpa folk att ta sig in i Rehab A.)

På skrivbordet ligger något annat som borde kunna intressera rollpersonerna — en utprintning av det nya lagförslaget om att inskränka forskarnas rörelsefrihet. Det är på drygt tre tättskrivna sidor, tryckt på juridiska utskottets papper och undertecknat med tre namn som rollpersonerna vagt känner igen, men inte kan placera : Hideo Iwanaga, Koyo Miyagi och Rose Scheissmann. (De är styrelseordföranden i respektive Mitoshi, Fuji Invest och Seikan).

Delar av förslaget är förstrukna med märkpenna och paragrafnummer är utskrivna i kanten. Det är de delar som direkt strider mot grundlagen (urskiljbart om någon rollperson har 90+ i Juridik. Ingen som hade det? Konstigt, vad har ni för rollpersoner egentligen?)

I bokhyllan finns ett exemplar av Dai-Tokyos grundlag, upplaga 2087, men risken att rollpersonerna ska inse sambandet torde vara obefintligt.

MIKKO'S BAR & NIGHTCLUB

Mikko's har länge varit en mötesplats för oppositionella i Dai-Tokyo. Den ligger i de nedre våningsplanen av Honoblock, där spel och klubbverksamheten är koncentrerad. Baren består av ett stort rum med många vinklar och vrår och en lång bardisk. Bakom baren finns kontor och flera mindre, privata rum.

Natten till tisdagen den 18:e april gjorde polisen en razzia. Klubbens ägare greps, tillsammans med fem anställda. Samtliga har häktats för narkotikainnehav och subversiv verksamhet.

Narkotikan var utplanterad av säkerhetspolisen. Det är ett sätt att få de gripna dömda inför vanlig domstol. För politiska brott gäller striktare säkerhetsregler. Rätten måste vara sammansatt av representanter från samtliga zaibatsu och rättegången är alltid offentlig för medborgare av klass B+. Det därför en fördel att få brottslingarna civilrättsligt dömda.

Razzian var egentligen en täckmantel för InterSäks ingripande. Säkerhetspolisen har tagit hand om Yukiko Surimoto och fraktat henne till en "säker plats" i Rehab A. De tänker hålla henne där tills kongressen har beslutat om en lagändring i domstolsruti-

nerna för politiska brott (se 2.0. Bakgrund) och förhindra att hon lägger in veto mot förslaget.

När rollpersonerna kommer till Mikko's är lokalen stängd och under ombyggnad. En skylt på dörren säger "Tills vidare stängt för reparation".

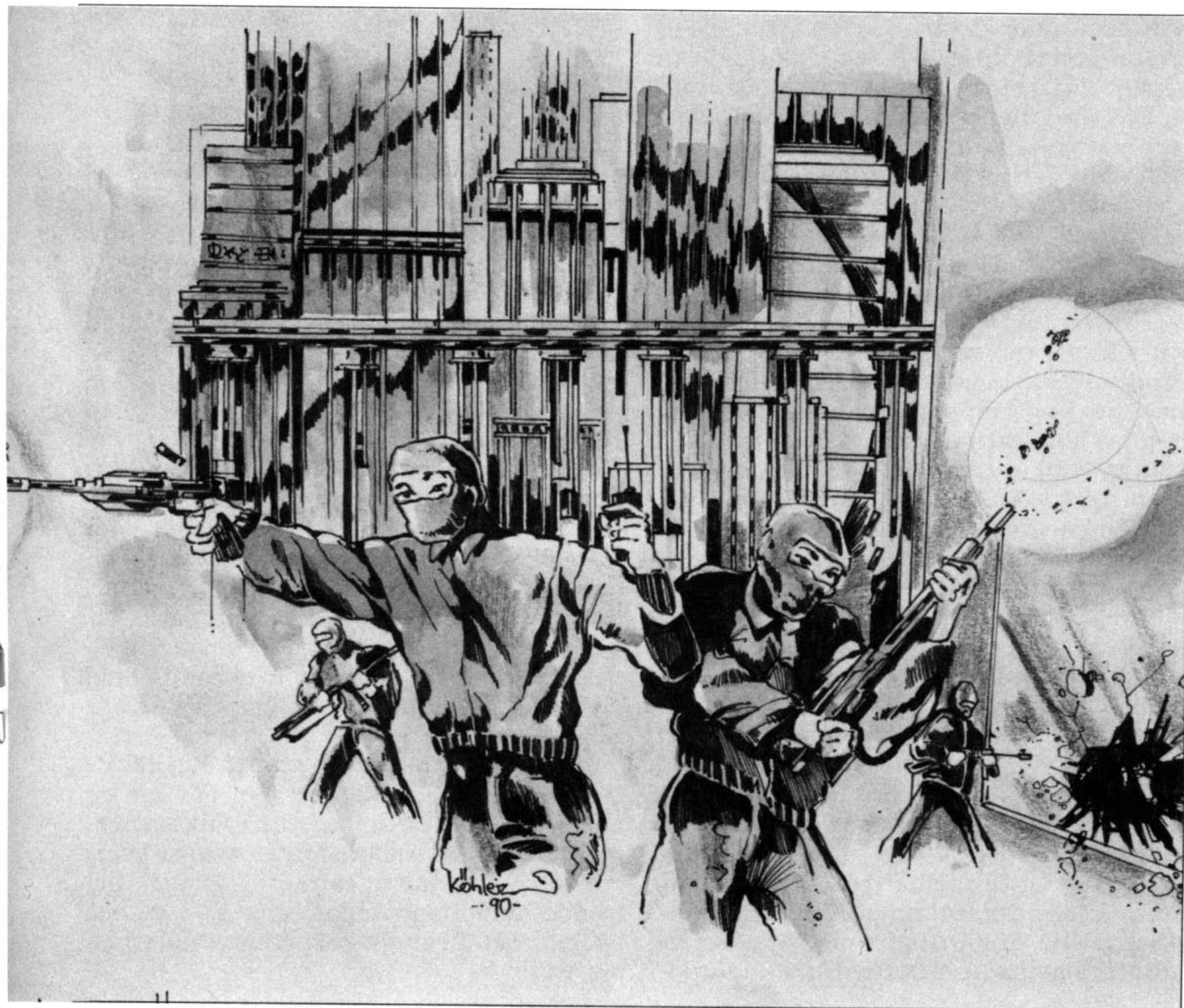
Inne i baren håller byggjobbare på att måla om och slipa upp golvet. En fetlagd liten man med en stor cigarr i käften står mitt på golvet och övervakar arbetet. Om rollpersonerna snubblar in plockar han långsamt ut cigarren och pekar med den mot dörren bakom dem.

"Kan ni inte läsa? Det är stängt. Nedlagt. Okome är ute. Jag är ny boss nu. Det gamla köret är slut, finito, förstått?" säger han med hes röst.

Mannen heter Yoshi Takashita och är ny ägare till lokalen. Han fick den billigt genom sina kontakter med InterPol-chefen i området (det berättar han knappast, men alla känner till det). Takashita äger en mindre klubb som ligger över Mikko's. Nu tänker han slå hål i taket och utvidga rörelsen. Om rollpersonerna är sällskapliga börjar han gärna berätta om sina planer, var rouletten ska stå, hur trapporna ska gå och andra ointressanta detaljer.

Han berättar att den gamla ägaren, Clayton Okome, står inför rätta för narkotikabrott.

"Det blir Sibirien eller Rehab för honom. Lätt fånget, lätt förgånget", säger Takashita och erbjuder rollpersonerna var sin bourbon ur en flaska bakom bardisken. "Vad vill



ni då? Det är ingen artighetsvisit, förmodar jag?"

Takashita berättar gärna om polisrazzian. Det var det största ingripandet någonsin i det här kvarteret. En saftig eldstrid också. Sex ambulanser kom för att frakta bort de döda och skadade.

"Min bror Hirato jobbar på InterPol, så jag vet. Han var med hela tiden. De kunde slåss, de där grabbarna. De trodde man inte om dem när de satt här och konspirerade", säger han. "Alla vet vad de sysslade med, konspirationer. Kunde de väl ha fortsatt med också, om inte de där säkerhetspojkarna hade varit ute efter något." Takashita lutar sig närmare rollpersonerna och väser fram den sista meningen. Han nickar menande och häller upp mer whiskey.

"De var ute efter någon. Höll sig i bakgrunden under striden. Sedan knuffade de undan InterPol, gick in och plockade ut någon. Jag vet, jag såg det uppifrån mitt ställe." Han nickar upp mot taket. "Det vet man var såna hamnar, som Säk tar hand om", säger han och gör en skärande rörelse över strupen.

"Nej, allt sånt håller jag mig borta från. Jag sysslar med hederliga affärer, sånt som polisen har betalt för att inte se", säger han. "Vill ni veta något kan jag prata med min bror. Min bror vet mycket om vad som händer härikring." Takashita gnider tummen mot fingertopparna och tittar menande på rollfigurerna. Yoshi Takashita är en synnerligen mutbar man. Hans bror är kommissarie hos lokala InterPol. För 2 000 NeoYen kan Yoshi ta reda på vem InterSäk plockade (Yukiko Surimoto) och vart de förde henne (någonstans i Rehab A). Det är allt InterPol vet om saken och allt Takashita kan få reda på. (Mutor kan sättas upp som omkostnader och betalas av CyTech, inom rimliga gränser.)

Att hålla Mikko's under uppsikt ger inget resultat.

Går rollpersonerna direkt till InterPol Shibuya kan de också få reda på att InterSäk förde någon speciell ned till hamnen, antagligen över till Rehab A. De flesta av polismännen är mutbara. Går bara rollpersonerna lite finkänsligt fram riskerar de inte att råka illa ut. 2 000 N¥ är standardpris för informationen.

När rollpersonerna har fått reda på vart Yukiko har förts, blir säkerhetstjänsten nervösa. De försöker på allvar plocka in dem för förhör.



Föreningen Fria Universitetslektorer håller till på botten i Honoblock, inte långt från Mikko's. Ett rock- och reklamvideoföretag fungerar som täckmantel för den illegala verksamheten. Rollpersonerna kan hitta adressen till Acid Hell Video i Yukikos register eller i telefonkatalogen. En solkig röd neonskylt med texten Ac d Hell Vi eo hänger över ingången.

Efter razzian mot Mikko's har föreningen blivit nervös och börjat flytta ut allt komprometterande material från videofirman. När rollpersonerna kommer dit står en flyttruck framför dörren och tre personer, en kvinna, en man och en robot, bär lådor och mappar ut till trucken. De stirrar misstroget på rollpersonerna och fortsätter med sitt arbete utan att säga något tills de blir tilltalade.

Motståndsmännen är nervösa och berättar ingenting. De medger inte ens att de känner Yukiko Surimoto. Om rollpersonerna hänvisar till telefonsamtalet säger kvinnan att, "Det måste vara ett misstag. Jag trodde ni menade någon annan." Hon ber vänligt men bestämt rollpersonerna att ge sig av.

Om säkerhetstjänsten fortfarande är rollpersonerna i hälarna, anser de att det här är att utomordentligt tillfälle att ingripa.

De har hållit Acid Hell under uppsikt och funderat på att göra ett litet tillslag, men det rätta tillfället har inte yppat sig.

Nu kommer två svarta svävare mot rökfärgade rutor glidande mot butiken, från vardera sidan av gatan. Kvinnan, mannen och roboten kastar sig in i trucken och rivstartar. De glider upp på väggen vid sidan av en svart svävare, tippar nästan över mot taket, men klarar manövern och fortsätter bort genom korridoren. Maskingevär ger plötsligt eld från den svarta svävaren, och trucken sladdar runt ett hörn vid arkadens slut.



Rollpersonerna kan försöka fly in i videobutiken, eller in i någon annan butik längs gatan.

(Det finns en indisk livsmedelsaffär mitt emot, en second-hand klädaffär en bit bort åt ena hållet och en sexklubb åt andra hållet.)

Har de ett fordon kan de försöka härma truckens manöver och glida upp på den svagt sluttande väggen. Svävaren kan i så fall avlossa två maskingevärssalvor mot fordonet.

Springer de in i Acid Hell kan de fortsätta ned i källaren och därifrån genom en källardörr ned i tunnelbanan. Den indiska affären är en återvändsgränd. Där duckar bara en liten indisk farbror bakom stora rissäckar. Sexklubben har en bakdörr mot korridoren på andra sidan. Second-handaffären är låst och har ståljalusi för dörr och fönster. Där kan de inte komma in.

Står rollpersonerna snällt kvar, kliver åtta säkerhetsagenter med k-pistar ut ur svävarna (moderna k-pistar, H&K MP 25, 9mm, STY 8, Skada 4T6, Räckvidd 80 m, Vikt 2,5, Mag 30, Sal 30, EV 2).

Säkerhetsagenterna försöker gripa rollpersonerna och föra in dem för förhör. Vill inte rollpersonerna gripas, uppstår en eldstrid.

Skulle rollpersonerna ha otur och åka dit, hamnar de i InterSäks häkte mitt i Tokyo. De låses in i enskilda celler och utsätts för illvilliga förhör. Efter en dryg dag släpps de utan några kommentarer. Om rollpersonerna kontrollerar sina datakonton hittar de ett meddelande. Det är CyTech som har köpt ut rollpersonerna från InterSäk, men kostnaden kommer att dras av deras lön:

> CyTech Dai-Tokyo
> Ekonomiavd.
> att. J. Makasura
> På förekommen anledning har summa N¥ 2500 dragits från er ersättning, för betalning av inofficiell art.

Beger de sig senare tillbaka till Acid Hell för att leta spår, hittar de ingenting annat än en stängd videobutik med några överblivna karate- och porrfilmer som ägarna inte brydde sig om att ta med.

DIN PUONG

Tsukijiblock är en stor fisk-, skaldjurs- och algmarknad som fyller ett helt block i 75 våningar. Fiskar, räkor, musslor, krabbor, alger och sjögräs ligger staplade i väldiga högar i hall efter hall. Slippriga betongramper förbinder de olika våningsplanen. Fisklukten blandas med stark cigarrettrök.

Här finns många koreaner, thailändare, kineser och andra av mer obestämt ursprung. De flesta bor och arbetar i blocket. Barn och hundar springer runt mellan stånden. Luften surrar av för rollpersonerna obegripliga språk.

Din Puong är en thailändska i 40-årsåldern, som talar bra City-talk och erbarmlig japanska, engelska och franska (kan någon av rollpersonerna tala thailändska lyser hon upp och sänker sina priser med 25%). Hon har ett litet skaldjursstånd på plan 14. Det fungerar som täckmantel för hennes smuggelverksamhet in och ut ur Rehab A.

Din är först misstrogen mot rollpersonerna. Om de kan övertyga henne om att de inte är någon slags säkerhetsagenter eller poliser blir hon lugnare. Hon fraktar folk in och ut ur Rehab A mot betalning. In är billigare än ut. Hon säger åt rollpersonerna att komma till Yeong Puongs ostronbar klockan 15.00 för att diskutera detaljerna.

Ostronbaren ligger högst upp i Tsukiji, med utsikt över Rehab A. Din pekar ut de olika delarna — djonkhamnen, röda tigrarnas område, Fumais knarkfabrik, dårarnas kvarter, intellektuellas kvarter, mutanternas område, den sprängda kärnreaktorn.

Hon har hört talas om att säkerhetstjänsten har en bas i området, men vet inte var. "De rör på sig. Täckta leveranser. Åtta-tio pansarbilar. Den sortens grejor. Utan att någon har hört nåt. Sånt läcker, alltid. Men inte det här. Kört in över Kyosumi österifrån. Ingen gör det. In över rad-skadade blocken. Genom mutie-träsken. Vet inte vart de försvann. Ingen sett dem efter det."

Hon vägrar bestämt att försöka ta in rollpersonerna österifrån, över Kyosumi. "Det är rad, och mutanter, och dårar, och antagligen säk. Ni kan ta er dit västerifrån, om ni nödvändigt ska dit. Det är bättre. Jag hittar inte där borta. Då får ni leta rätt på någon annan att ta er dit."

För 2000 NeoYen styck tar hon in rollpersonerna till djonkhamnen mitt i västra Rehab. För ytterligare 3000 vardera väntar hon där och tar dem ut också (CyTech betalar). Hon kan göra det följande natt.

Rollfigurerna ska ta med sig pengarna i kontanter och komma ned till kajen nedanför Tsukiji vid 01.00. "Ta med er munskydd. Det stinker där ute", säger hon och lämnar rollpersonerna.



REHABILITERINGSZON A

Din Puong finns nere vid kajen när rollpersonerna kommer dit. Hon räknar noga pengarna och delar dem i två hälfter med sina lortiga fingrar. "Hälften till mig, hälften till dem", säger hon med ett brett grin och nickar upp mot vakttornet som överblickar hamnen. Enstaka ljus blinkar utifrån Rehab A. El, vatten, värme och avlopp stängdes av när öarna blev förvisningszon. Det känns på kloakstanken som driver in över hamnen. Strålkastare sveper över vattnet som skiljer hamnen från ön på andra sidan. En helikopter dundrar fram på låg höjd.

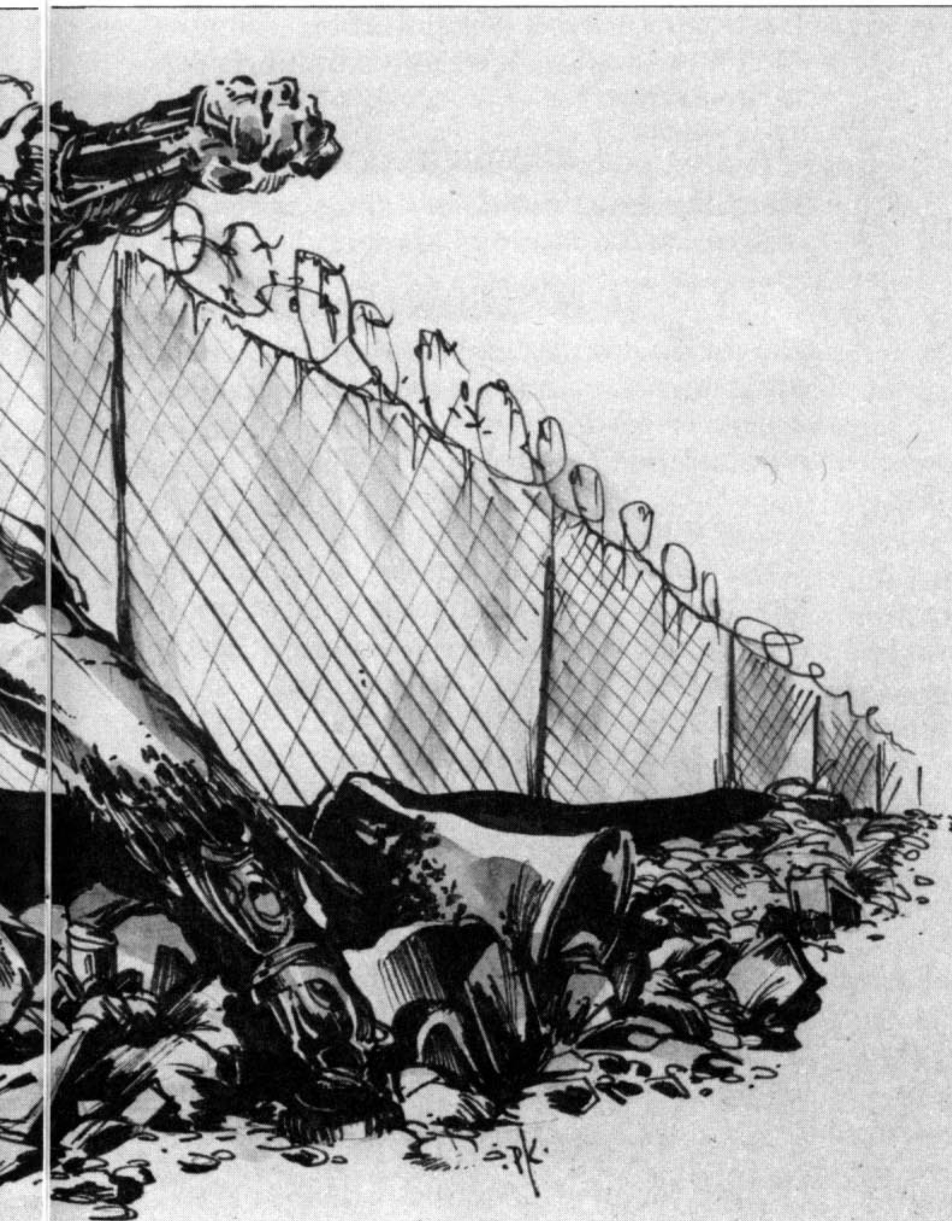
Din har en liten, öppen båt med aktersnurra. Stanken från det genomskitiga vattnet är kväljande när de sätter sig i båten. Några trälårar står på botten i båten.

Hon gör tecken med armen upp mot vakttornet och sökljusen stängs av. De glider långsamt ut på det mörka vattnet. Den lilla båten zick-zackar fram, girar kraftigt vid ett tillfälle, hela tiden med enerverande låg hastighet.

"Minor", förklarar Din och styr försiktigt fram och tillbaka över vattnet.

Efter en evighet svänger de runt en pir och kommer in i en hamn packad med småbåtar och djonker. Här och var lyser lyktor. Från kajen syns ljus och rollpersonerna hör avlägset musik.

"Djonkhamnen. Vill ni av på Tigrarnas eller Fumais sida?" Om rollpersonerna inte har någon åsikt om det, sätter hon av dem på Tigrarnas sida. "De är inte så paranoida. Ska jag vänta på er? Eller tar ni er ut själva?" De kan stämma möte med Din vid en viss tidpunkt, eller be henne vänta i djonkhamnen.



"Ni hjälper mig med de här? Ska upp till marknaden." Din nickar upp mot kajen och pekar på lådorna på båtens botten. Hon vill inte berätta vad de innehåller, men blir nöjd om rollpersonerna hjälper henne att få upp dem på kajen.

"Vill ni veta något ska ni fråga Gordons tigrar. Han vet vad som pågår här inne. Håll er borta från Fumai. Han släpper inte folk levande ut ur sitt område", säger Din och försvinner.

De står på kajen vid djonkhamnen. Mörkret är kompakt, förutom enstaka lyktor som hänger i fönster eller på båtarna i hamnen. Det är rätt mycket folk ute, trots den sena timmen. De flesta ser oerhört brutala och skumma och kraftigt tatuerade ut. Alla stirrar misstroget på alla, som om de när som helst väntade sig att få en kniv i ryggen. På avstånd ekar ett förtvivlat skrik, som plötsligt tystnar. Skottlossning hörs i fjärran.

Om rollpersonerna försöker fråga folk om något, möts de bara

av skrämda eller ilskna blickar. Ingen tycks veta något, ingen vill säga något och ingen litar på rollpersonerna.

Rehabiliteringszon A inrättades 2054, efter den tragiska olyckan i kärnreaktorn i hamnen. En stor del av hamnområdet och vattnet omkring strålskadades för många tiotal år framöver. Då kom stadens styrande på den lysande idén att inrätta en fångkoloni på öarna i hamnen. Och så blev det. Rehab A har växt sedan dess, och är nu mer tättbefolkat än övriga Dai-Tokyo. Överallt finns människor, många av dem sjuka, muterade eller galna. I Rehab talas en förvriden form av city-talk som är oerhört svårbegriplig. Bryt kraftigt på något språk och lägg in obegripliga ord och uttryck när du spelar invånarna. Rollpersonerna ska bara begripa fragment av det du säger.

Området är inte så hermetiskt tillslutet som tanken ursprungligen var. Mycket av Tokyos organiserade brottslighet har fästen inne i Rehab. Där finns stadens största tillverkare av syntetisk narkotika — Joshio Fumai. Pengar, knark och människor flyter i en jämn ström in och ut ur zonen.

KARTA REHAB A

1. TSUKIJI FISKMARKNAD

2. DJONKHAMNEN

Här ligger hundratals djonker för ankar. Stanken från vattnet är fruktansvärd om man inte är van. Varje djonk är dessutom trångbodd, så det svärmar av människor här på dagarna. Mycket av smuggelgodset som kommer inifrån staden med mindre båtar säljs här.

3. MARKNADEN

En vanlig marknad.

4. KASINO

Zonens bästa spelklubb, med roulettebord, blackjack, vadslagning och andra spel. Insatserna är höga — upp till N¥ 100 000. Också ägt av Tigrarna.

5. MARKNAD FÖR SMUGGELGODS

Här säljs lyxvaror, elektronik och mat insmugglad utifrån. I utbyte får smugglarna med sig billig sprit, knark och andra smugglares varor.

6. BUDOKAN

Arena för framför allt en rå version av karate, men också kendo och andra vapenfärdigheter.

7. RÖDA TIGERN

En bar, nattklubb och restaurang. Basen för Röda tigrarna, som behärskar ett stort område inom Rehab. Tigrarna känns igen på den röda tiger de bär tatuerad över ryggen och vänster skuldra.

8. FUMAIS PALATS

En lyxvilla ligger inklämd bland överbefolkningen och förfallet. Huset tillhör Yoshio Fumai, en av Dai-Tokyos ledande knarkhajar, dömd till livstids deportation i Rehab A. Men han är sällan här. Han har affärer över hela världen.

9. NARKOTIKAFABRIK

Här tillverkar Fumai flera slags syntetiska droger för försäljning i staden.

10. NARKOTIKAMARKNAD

Det mesta knarket exporteras direkt av Fumais kurirer, men en del säljs billigt på kajen. Priset är en tiondel av vad man får betala inne i Dai-Tokyo.

11. DEN HELIGA GRAALS SISTA TEMPEL

Helgedom ägd av tempelherrarna, en obskyr religiös grupp som tack vare sina stora färdigheter med svärd och automatkarbin har mutat in ett område som sitt. De tar upp tionde från alla kringlevande fattiglappar. De är i själva verket agenter för säkerhetspolisen, en officiell hemlighet.

12. MARKNAD FÖR ESOTERISK PERIFERNALIA

Här möts häxdoktorer, magiker och taskspelare för att köpa brygder, talismaner, amuletter, örtextrakt och böcker fyllda av hemlig visdom. Rehabs befolkning är betydligt mer religiös, och vidskeplig, än tokyoborna i allmänhet.

13. HAVSGUDINNANS TEMPEL

Ett litet tempel tillägnat det döende havet omkring öarna.

14. MÜLLERS WAFFEN

En av Dai-Tokyos största och mest välförsedda vapenhandlare. Müller tillhandahåller illegala vapen för uppgörelser mellan zaibatsu och mellan mindre företag. Alla de stora brottssyndikaten är kunder här. Herr Müller ägnar sig åt stora affärer och har inget större intresse av småkunder. Tänker rollpersonerna starta ett krig och har några miljoner över att betala med, kan ett besöka vara givande.

15. MÜLLER ROBOTICS & CYBERNETICS

Allt inom cybernetik och robotik. Stridsrustningar, attackrobotar, nervimpulsstyrda artilleripjäser. Säljes bara i större partier.

16. TOKYO NATURSKYDDSFÖRENING

Samtliga medlemmar är dömda till Rehab för subversiv verksamhet. Här fortsätter de att dokumentera den katastrofala miljöförstöringen och skissa på möjliga åtgärder, som de aldrig kommer att få möjlighet att genomföra.

17. KONSTNÄRSKVARTEREN

Glada, livliga kvarter med mängder av små krogar och barer. Här håller progressiva konstnärer, författare och poeter till. Många lever gott på inkomsterna från konst som smugglas ut ur Rehab, till rika bolagsmän och industrialister.

18. SLAVMARKNAD FÖR MÄNNISKOR, ANDROIDER, ROBOTAR

Dai-Tokyos enda slavmarknad. Samma elände som överallt annars. Marknaden är framför allt en transitpunkt för smugglingen av kinesiskor till bordeller inne i Dai-Tokyo.

19. DATA SQUARE

Här finns information om allt och alla att köpa för rätt pris. Detektiver och agenter har också sina kontor i närheten.

20. TOKYOS FRIA UNIVERSITET

Forskare i exil har bildat en egen koloni som fortsätter med sitt arbete under svåra förhållanden.

21. MS FREUD

Forskningsfartyg tillhörande Tokyos fria universitet. Ägnar sig framför allt åt projekt inom psykiatrin bland loonies.

22. HOPE

Naturskyddsföreningens u-båt. Används för provtagningar. Rör sig obehindrat in och ut genom avspärrningarna.

23. HAVERERAD KÄRNREAKTOR

En kilometer runt reaktorn är det så radioaktivt infekterat att det är livsfarligt att vistas där.

24. LAGERLOKALEN

Här håller InterSäk Yukiko Surimoto fången.

25. JAGAREN

Hit försöker InterSäk föra Yukiko Surimoto.

RÖDA TIGRARNA

Röda tigrarna kontrollerar en stor del av västra Rehab. De äger flera spelhålor och krogar och tar upp beskyddarpengar från resten. Tigrarna har sitt högkvarter på krogen och spelhålan Röda tigern. Den ägs av deras ledare, Gordon Singh, en engelsk-sikhisk gentleman som dömdes till Rehab efter omfattande förskingringar och skalbolagshärvor.

Runt sig har Singh samlat flera hundra fanatiskt trogna tigrar, unga män som alltid går med bar överkropp för att visa den tatuerade tigern de bär över ryggen och vänster skuldra. Singh håller till på Röda tigern och vaktas alltid av tio tigrar.

Om rollpersonerna frågar efter Gordons tigrar skakar bara folk på huvudet och ser rädda ut. Men det dröjer inte länge förrän ryktet har spritt sig att tungt beväpnade främlingar söker efter tigrarna. Snart stoppas de av ett gäng på tio halvnakna unga män som snabbt omringar dem. Ledaren, en yngling med lång hästsvans på ryggen och en ingram instoppad i bältet på sina för trånga läderbyxor, frågar vad de är för några och vad de gör på tigrarnas område. Han talar fullständigt obegripligt city-talk.

(Bryt på något obegripligt språk så att spelarna knappt hör vad du säger. Det ger en bra effekt. När rollpersonerna inte uppfattar vad tigerledaren säger, blir han förbannad.)

"Ni frågat efter oss. Här är vi. Ni vill vad Gordon?" ryter han på stapplande japanska till rollpersonerna. Efter en del obegripliga diskussioner bestämmer sig gänget för att föra rollpersonerna till Gordon. "Kom med. Bossen bestämmer vad vi göra er", säger ledaren.

Rollpersonerna förs genom fullständigt förfallna hamnkvarter. De går på rasslande gångbroar av stål som sträcker sig kors och tvärs högt över marknivå. Överallt ligger halvklädda människor och sover eller stirrar apatiskt framför sig. Det stinker av urin, billig sprit och kloaker. När de svänger runt ett hörn angrips de av en naken man med stripigt hår som skriker gällt. Tigrarnas ledare skjuter honom i magen. De ser folk som blir rånade, nedslagna och misshandlade i mörkret omkring dem. Här och var kliver de över ett gammalt lik.

Efter en kvarts promenad kommer de fram till en lagerlokal som är något mindre förfallen än de andra. En flämtande röd neontiger hänger över en liten dörr.

De kommer in i en stor lokal fylld av folk. Belysningen är skum. Det är varmt och fuktigt. Här finns fler tigrar, men också andra människor. Alla drar sig undan när gänget kommer med rollpersonerna. De går uppför en trappa och kommer in på ett, efter omständigheterna, tämligen lyxigt kontor.

GORDON SINGH

Gordon Singh är till hälften britt, till hälften sikh. Han gjorde sig en förmögenhet på fastighetsaffärer i Tokyo, men hotade till sist zaibatsus makt så att han förpassades till Rehab. Där skapade han sig en ny maktposition som ledaren för Röda tigrarna. Men livet i smuts och umbäranden bland imbecilla macho-gäng har gjort honom cynisk och bitter.

Singh är i femtioårsåldern, mager och med skarpskurna, mörka drag. Han sitter lätt nedsjunken bakom ett skrivbord och studerar rollpersonerna när de förs in.

"Ni har frågat efter mig. På ett högst oprofessionellt vis bland dragget där ute. Man får förmoda att ni har någon anledning?" Han tittar upp och spänner ögonen i rollpersonerna.

Singh vill veta vad rollpersonerna har för ärende i Rehab. Om de inte vill berätta frivilligt, låter han misshandla dem tills de talar. Han är en god människokännare. Vill rollpersonerna lura honom måste de lyckas med ett Övertyga.

Vad rollpersonerna än berättar, lär Singh begripa att de letar efter någon eller något värt pengar, mycket pengar. Kanske så mycket pengar att Singh skulle kunna köpa sig ut ur Rehab.

"Jag kanske kan hjälpa er. Utan hjälp kommer ni inte klara er en kvart här inne. Men jag sysslar inte med välgörenhet. Hälften av vinsten går till mig. Vad säger ni?"

Om rollpersonerna inte vill förhandla på de villkoren, rycker Singh på axlarna och rollpersonerna förpassas ut i mörkret utanför Röda tigern. Går de med på ett sådant avtal, fortsätter han.

"Det finns en grupp här inne som har kontakt med säkerhetstjänsten. Jag skulle kunna sätta er i förbindelse med dem. Men jag måste vara säker på att kunna lita på er, så att ni inte säljer er till någon annan och struntar i vårt avtal."

Singh studerar rollpersonerna ingående och tycks fundera. Han stannar med blicken på den rollperson som har fört gruppens talan och tycks vara ledaren.

"Om du ansluter dig till mina tigrar vet jag att jag kan lita på er. Ingen annan kommer att försöka köpa en av mina män. Då ger jag er min hjälp. Vad säger du?"

Är ledaren en kvinna säger han istället att den som tycks vara hennes närmaste man eller livvakt kan bli medlem. Tigrarna har inga kvinnliga medlemmar. Går rollpersonen med på det, fortsätter Singh.

"Det är några formaliteter först, för att tillfredställa mina mannar. De vill känna sig utvalda, förstår ni, så jag kan inte bara välja in vilken främling som helst som kommer snubblande. Du måste besegra Yojimbo här i strid man mot man. Men det

är en ren formalitet. Sedan kan vi diskutera detaljerna." Yojimbo är en stor halvjapan med hårknut i nacken och en dai-sho i bältet. Han ler mot den utvalda rollpersonen och synar honom uppifrån och ned. Singh ropar något obegripligt till två av sina vakter, som kommer fram.

"Sin och Koko hjälper dig att göra dig i ordning för striden. Vi vill ju inte förslösa någon tid. Ni andra kan gå ned i baren så länge. Mat och dryck betalar huset", säger Singh.

Den utvalde rollpersonen förs till ett annat rum, där han får ta av sig allt utom byxorna och instrueras i reglerna för striden. De ska slåss obeväpnade, helst ska ingen bli allvarligt skadad. Den som först lyckas koppla ett fast grepp på motståndaren, slå honom medvetslös eller tvinga honom att lämna den cirkel där striden utspelas har vunnit. Mycket enkelt. Om rollpersonen vinner är han värdig att bli medlem av tigrarna. Han kan befinnas värdig också om han förlorar, bara han har kämpat väl. (Rollpersonen begriper inte mycket av instruktionerna han får av de två tigrarna, eftersom de pratar så obegripligt.)

Resten av rollpersonerna kan gå ned i baren, där de får hur mycket gratis sprit de vill ha (hembränt, smakar för jävligt).

STRIDEN PÅ RÖDA TIGERN

När rollpersonen har fått sina obegripliga instruktioner förs han ned i baren. Gordon sitter på hedersplats mitt i rummet, omgiven av sina livvakter. En yta mitt på golvet rensas. Yojimbo står mitt emot rollpersonen. Han drar sin kniv, skär sig i armen och ritar upp en cirkel runt dem båda på golvet med sitt blod. Sedan går han tillbaka till positionen mitt emot rollpersonen, sätter sig på knä och bugar. (Rollpersonen gör förhoppningsvis likadant, annars är han körd från början.)

Sedan börjar striden. Alla metoder är tillåtna, men det anses ojuste att försöka döda motståndaren. Publiken jublar uppmuntrande när någon blir extra skadad. Om någon hotar att dö, avbryter Gordon leken och säger att det är nog.

När någon har besegrats eller blivit svårt skadad, reser sig Gordon, går in i cirkeln och höjer segrarens arm. Alla jublar. Om rollpersonen har förlorat, men ändå kämpat väl, höjer han bådas armar i luften.

Yojimbo klappar rollpersonen i ryggen och säger något som antagligen betyder "välkommen i gänget", eller något åt det hållet. Alla får gratis sprit och blir asberusade. Rollpersonen förs bort av Gordon och Yojimbo till ett annat rum. Där väntar en liten, leende japanska med pigmentflaskor och en eltatueringsnål.

"Vi skippar festligheterna, eftersom vi har lite bråttom. Det tar ett tag att greja tigern, men du verkar frisk och stark så du klarar nog att få hela ditlagd på en gång. Här, ta en flaska whiskey. Det hjälper mot smärtan", säger Gordon.

Rollpersonen får en tiger intatuerad över ryggen och skuldran. Hela operationen tar nästan sex timmar. Det gör vedervärdigt ont. Den följande veckan har han –20% i alla färdigheter som kräver att han rör sig, på grund av smärtorna.

Han måste gå med bar överkropp i fortsättning. Allt annat vore en fruktansvärd skymf mot tigrarna och skulle förmodligen straffas med döden. Dessutom gör det så ont att han inte kan ta på sig något på överkroppen.



TEMPELHERRARNA

Sent på kvällen efter striden, när rollpersonen som slogs har fått sin tiger intatuerad, kommer Singh för att prata med rollpersonerna. Han har Yojimbo och en annan man med sig.

"Yojimbo och Sanjuro följer med er till tempelherrarna. De har affärer med säkerhetstjänsten, alla vet det. Men de lär inte berätta om det frivilligt. De är väldigt hemlighetsfulla av sig. Om jag var ni skulle jag smyga in och försöka snappa upp någonting. De håller till några kvarter västerut", säger Gordon.

De två tigrarna leder rollpersonerna ut i mörkret, genom stinkande passager och kloaktunnlar, över takåsar och genom ekande industrilokaler. Överallt finns människor, sovande, bråkande, grälande, ilskna och apatiska människor. Rollpersonerna tyckte Tokyo Central var överbefolkat, men det här är sju gånger värre. (Använd Dickens och Dores beskrivningar av Londons East End på 1860-talet så får du en bra bild av misären och överbefolkningen.)

Efter någon halvtimme kommer de ut i en glasad galleria som någon gång måste ha varit ett köpcentrum. Här är det markant glest med folk. Flammande facklor i hållare på väggen lyser upp gallerian. Det luktar rök och något annat, rökelse kanske. Yojimbo och Sanjuro gör tecken åt dem att vara försiktiga. "Tempelherrarnas område. Mycket farligt. Vi stannar här. Håller vakt. Ni fortsätter", viskar de. Rollpersonerna får ensamma fortsätta fram.

ATT HITTA TEMPELHERRARNA UTAN TIGRARNAS HJÄLP

Om rollpersonerna inte vill gå med på Gordon Singhs förslag, slängs de ut utanför Röda tigern och får klara sig på egen hand. Det är svårt, eftersom alla i Rehab sköter sina egna affärer, ogärna svarar på frågor och dessutom pratar en obegriplig dialekt.

Det finns några människor som känner till att tempelherrarna har förbindelser med säkerhetstjänsten.

Rollpersonerna kan köpa information av dem. Det kostar N¥ 2 000 eller någon värdefull smuggelvara att få reda på det. Rollpersonerna har naturligtvis ingen aning om vem som kan veta något. De får fråga sig fram. De som känner till något om säkerhetstjänsten och tempelherrarna är:

- Privatdetektiv Yung Ho på Data Square. När han har sålt informationen till rollpersonerna, beger han sig direkt till tempelherrarna och säljer dem information om att rollpersonerna är på väg.
- Heinrich Müller, ägaren till Müllers Waffen. Men han talar bara med rollpersonerna om de ger ett seriöst intryck. Han tar inte betalt för informationen och underrättar inte tempelherrarna.
- Seiko Yukan, prästinna i Havsgudinnans tempel. Hon tar betalt, men underrättar inte tempelherrarna.
- Bartendrar i konstnärskvarteren, som har sett säkerhetsagenter och tempelriddare tillsammans åka över vattnet till Dårarnas ö.
- Flera av stadens dårar, men det är ännu svårare att få något begripligt ur dem än ur resten av befolkningen.

DEN HELIGA GRAALS SISTA TEMPEL

Tempelherrarna är en obskyr religiös sekt med rötter i det feodala Europa. De ägnar sig åt att slå ihjäl hedningar och söka efter den heliga Graal (se t ex Indiana Jones & The Last Crusade för info om Graal). Tempelherrarna i Rehab tror sig ha funnit Graalen i ett egendomligt föremål från det arkeologiska museum som tidigare låg i Rehab. Det rör sig om en svart, glänsande kub med en sfärisk fördjupning på ovansidan. Det är i själva verket ett föremål av utomjordiskt fabrikat som hittades av en tidig expedition till Titan. Det har en egendomlig effekt på det mänskliga psyket — det förstärker känslor hos dem som kommer i beröring med det. Tempelherrarna använder det både för att få ro och frid och för att driva sig själva till raseri innan de går i strid mot "hedningarna" i resten av Rehab.

Tempelherrarna är också agenter för InterSäk. De excentriska ritualerna kring Graalen är delvis en täckmantel för deras underrättelseverksamhet. De har ordnat

en säker lokal på Dårarnas ö där InterSäk kan förvara Yukiko Surimoto. Om rollpersonerna tar sig levande in i deras tempel kan de få reda på var hon befinner sig.

Rollpersonerna måste lyckas med ett Rörliga manövrer varje gång de passerar ett gäng tempelherrar (se nedan var de finns). Om någon enda misslyckas, blir de upptäckta och strid utbryter.

Tempelherrarnas vården finns längst bak i äventyret.

GRAALENS KRAFT

Graalen förstärker mänskliga känslor genom att påverka den kemiska balansen i kroppen. Den som är inställd på strid tappar koncepterna och går bärsärk. Det ger +25% på alla stridsfärdigheter, men bärsärken kan inte göra något för att försvara sig. Den som är rädd flyr hals över huvud. Den som är lugn och rofylld fylls av övermänsklig harmoni. Den som är trött somnar som en sten, osv.

KARTA ÖVER GRAALTEMPLET

(fd HARUMI SHOPPING ARCADE)

1. ÖSTRA INGÅNGEN

Här kommer rollpersonerna in. Glasdörrar leder in till en bred galleria med butiker på båda sidorna. I fjärran skymtar ett kraftigt eldsken. Facklor lyser upp gallerians väggar.

2. GRAALHELGEDOMEN

Här fanns tidigare en konstgjord damm, men den är nu torrlagd. På en manshög piedestal vilar Graal, vaktad av sex tempelherrar till häst. (En skrämmande syn för rollpersonerna, som antagligen aldrig har sett en häst förut.) Alla som kommer inom fem meter från Graalen påverkas av dess kraft. Om väktarna får syn på rollpersonerna, anfaller de som bärsärkar (se ovan).

3. GAMMAL DJURAFFÄR

Bara tomma burar med fågelskelett återstår.

4. KOSMETIKAAFFÄR

Hyllor fyllda med läppstift och mascara.

5. ÖVERGIVEN HAMBURGERBAR

Här äter tempelherrarna. Det finns sex tempelherrar här när rollpersonerna kommer. De sitter och äter med svärden över knäna. En kinesisk kock duckar bakom disken om det blir bråk.

6. SÖNDERSLAGEN HERREKIPERING

7. FD LIBANESISK MATVARUAFFÄR

Råttorna har tagit allt av värde.

8. PLUNDRAD ROLLSPELSBUTIK

9. PLUNDRAD LEKSAKSAFFÄR

10. FD CAFETERIA

Här håller Överhierofanten, tempelherrarnas ledare och InterSäks chef i Rehab, till. Han är en man i femtioårsåldern som sitter iklädd en fotsida vit klädnad med ett guldband om pannan på en förgylld tron omgiven av sex vakter. Framför honom knäböjer ett sändebud för säkerhetstjänsten, klädd i kostym med en attacheväska bredvid sig. Är rollpersonerna skickliga smygare kan de ta sig fram och höra vad de säger.

"Dårarna är ett problem, o högste. Vi skulle önska att ni kunde ställa någon annan plats till vårt obetydliga förfogande. Vi har förlorat tre män i striden mot de sinnesslöa i närheten", säger den kostymklädda mannen som sitter på knä framför tronen.

"Vi vill inte att våra gäster ska komma till skada. Har ni talat med Akusawa om det här? Inte? Det kanske inte är nödvändigt. Jag tror jag vet ett annat bra gömställe. När kan ni flytta fångarna?" svarar mannen på tronen.

"Närhelst det passar er, o högste. Vi har 20 man stationerade i lagret, men dårarna trycker på", svarar kostymmannen.

"Gör er då redo i gryningen. Sex av mina heliga krigare ska ledsaga er till ett nytt gömställe."

"Högste, vi är uppfyllda av tacksamhet mot er och edra heliga krigare."

Mannen på tronen nickar nådigt och kostymmannen bugar sig med pannan mot marken. Sedan tar han attacheväskan, reser sig och går ut. Han försvinner ut genom gallerian västerut. Rollpersonerna kan följa efter honom om de är försiktiga.

11. HIEROFANTENS KONTOR

Ett skrivbord och en gammal skrivmaskin. Bokhyllor med konstiga heliga skrifter. Om rollpersonerna vrider på den väggtäckande bokhyllan längst bak i rummet, öppnar sig en lönndörr in till ett bakre rum. Där finns en dator och fullt modern kontorsutrustning. Med ett slag för Datorkunskap kan rollpersonerna ta sig in i datasystemet. De ser direkt att systemet har anknytning till säkerhetstjänsten. På flera ställen hittar de Yukiko Surimotos namn. Där står att hon och tre andra, bland dem Kojiru Nagakawa, ska hållas i förvar av "Rehab grupp A" tills ytterligare order ges. Ingen skada får tillfogas fångarna. Där finns också en adress i Rehab angiven, dit fångarna ska ha förts:

Lager B12 Hamnblock 54.

Av rollfigurernas kartmoduler framgår att Hamnblock 54 ligger på det som nu kallas Dårarnas ö.

Datorn innehåller också en massa annan hemlig, värdefull säkerhetsinformation.

12. HIEROFANTENS SOVRUM

Ursprungligen en affär för sängar och soffor.

13. TEMPELHERRARNAS INKVARTERING

Enkla bastmattor ligger på golvet. Här finns fem tempelherrar.

14. FD STEREOBUTIK

15. FD MODEBUTIK

16. FD GULDSMEDSAFFÄR

Numera verkstad för tempelherrarnas vapensmed. En smideshärd har murats upp mot bakre väggen. På väggarna hänger tvåhandssvärd, rustningar och dolkar. Smeden är en reslig karl med läderförkläde och bara, håriga armar.



17. FÖRRÅD

För heliga dräkter och föremål, fd porslinsbutik. Här finns fotsida klädnader, stavar med ormhuvud, kopparbunkar och offerdolkar.

18. STALLAR FÖR TEMPELHERRARNAS HÄSTAR

Här finns åtta arabiska fullblod och två förskrämda stallpojkar.

19. FD SOFT-WARE BUTIK

20. FD YAKITORI-BAR

21. TEMPELHERRARNAS BIBLIOTEK

Tempelherrarna har inrättat sitt bibliotek i en fd bokaffär. Här finns en väldig mängd ockult och religiös litteratur från Europas kristna historia, det mesta på latin och grekiska. Längre bak i lokalen finns mängder av pocketböcker från bokhandelns tid kvar, anfrätt av råttorna. Två äldre, senila tempelriddare i långa vita klädnader sitter här och studerar källskrifter.



22. FD DAMFRISÖRSKA

23. FD MODEBUTIK

24. FD ANNAN MODEBUTIK

25. FD SKIVAFFÄR

Fortfarande med ett gott urval (råttorna gillar inte cd).

26. VÄSTRA UTGÅNGEN

En bred trappa går in i ett övergivet varuhus. Varuhuset är i fem plan och har flera utgångar.

SÄKERHETSTJÄNSTENS BAS

Det finns tre sätt för rollpersonerna att hitta säkerhetstjänstens bas. De kan följa efter den kostymklädde mannen från Graaltemplet. Han går ut genom varuhuset i gallerians östra del. Utanför möter han fem andra män, pratar lite med dem och fortsätter österut. De promenerar genom konstnärskvarteren ned till vattnet, där en liten båt väntar på dem. De åker över till andra sidan vattnet, till Dårarnas ö. Där möter de ytterligare fem tungt beväpnade män. Misstroget stirrande åt alla håll tar de sig några kvarter in på ön. Då och då skjuter de sönder några dårar som ger sig på dem. Till sist försvinner de in i en övergiven lagerlokal.

Rollpersonerna kan också följa efter de sex tempelherrarna, som följer samma väg i gryningen. Men tempelherrarna rider och rollpersonerna måste anstränga sig för att följa efter dem.

Det tredje sättet är att hitta adressen till lagerlokalen på Dårarnas ö i hierofantens dataregister.

Om rollpersonerna av en slump har frågat ut någon bartender i konstnärskvarteren, har de kunnat få reda på att några som liknade säkerhetsagenter har åkt ut till Dårarnas ö tillsammans med tempelriddare.

DÅRARNAS Ö

Många av dem som döms till Rehab, skulle helt klart falla igenom vid en normal rättspsykiatrisk undersökning. Det finns gott om psykopater i området. De mer sansade invånarna vill av naturliga skäl inte ha psykopaterna i närheten, och har därför sett till att koncentrera dem på en av Rehabs öar, som har fått namnet Dårarnas ö. Det är ett ännu mer förfallet, ännu mer stinkande område än resten av Rehab. Psykotiska, ångestfyllda mördare och kannibaler drar runt och avreagerar sig på varandra och alla andra olyckliga som kan tänkas komma i närheten.

Redan från sjön känns ön igen på pålarna med dödskallar som kantar stränderna. När rollpersonerna kliver upp på kajen, krasar det av ben under skosulorna. Råttor stora som hundar smiter ned i sprickor i betongen.

Överallt på ön ligger likrester och prydligt staplade högar med skallar. Ångestfyllda skrik, ljudet av slag och enstaka brummande motorsågar ekar mellan betongväggarna. Det tycks väldigt öde, jämfört med folkvimlet på Rehabs andra öar. Rollpersonerna ser bara skuggor som försvinner i mörkret. Men de kan inte röra sig tio minuter på Dårarnas ö utan att angripas av 1T10 psykotiska mördare. De beskrivs längst bak i äventyret. Rollpersonerna måste försvara sig hela tiden de befinner sig på ön. Dårarna är hur många som helst och avskräcks inte när deras kamrater går en våldsam död till mötes. Avväg mängden angripare så att de inte direkt tar död på rollpersonerna, bara stör dem allvarligt.



LAGERLOKALEN

I en övergiven lagerlokal på Dårarnas ö håller säkerhetstjänsten Yukiko Surimoto och Kojiru Nagakawa fångna. De sitter inlåsta i ett tämligen bekvämt fängelse, bevakade av 20 säkerhetsagenter. Lagret består dels av en stor lokal där några av agenterna håller utkik mot dårar dels av fyra kontorsrum en trappa upp, där fångarna hålls inlåsta. Inne i det stora lagret står tre av säkerhetstjänstens skottsäkra svarta svävare med rökfärgat pansarglas i rutorna. Bevakningen är minutiös.

Utanför lagret står sex vakter. Ett tjugotal kroppar efter dårar ligger i en hög en bit från ingången. Det är dårar som agenterna har dödat när de försökte ta sig in. Agenterna vågar inte riskera att släpa dem längre bort. Stanken är fruktansvärd. Rollpersonerna kan inte ta sig in i lokalen utan att bli upptäckta.

1. LAGERRUM

Här finns tomma lårar och lårar fyllda med sönderrostade maskindelar. Det är rent på golvet. Säkerhetsagenterna har städat.

Tre breda stålportar leder ut mot en lastkaj vid en öppen plats. Där står fyra vakter. Nedanför lastkajen ligger en hög med lik.

På baksidan av lagret finns en liten dörr som vetter ut i en mörk gränd. Där står två vakter.

2. SVÄVARNA

Här står sex vakter.

3. TRAPPA TILL ÖVERVÅNINGEN

4. VAKTRUM

Här sitter åtta vakter och spelar kort vid ett stort bord.

5. ALLRUM

Ett gammalt sammanträdesrum. Här finns Yukiko och Kojiru. I ett hörn finns en modern radiosändare och en dator kopplad till stadens nät.

6. RUM FÖR YUKIKO SURIMOTO

7. RUM FÖR KOJIRU NAGAKAWA

Kvällen efter säkerhetsagentens möte med hierofanten flyttas fångarna till en gammal jagare som ligger för ankar utanför Dårarnas ö. Säkerhetsagenterna har blivit nervösa av att ständigt behöva försvara sig mot dårarnas angrepp.

Fångarna lastas in i en av de svarta svävarna. De andra två följer med som eskort. Först rider de sex tempelriddarna och visar vägen. De kör upp på en av huvudvägarna som fortfarande finns kvar på ön och söderut, ut på en pir. Utanför piren ligger jagaren för ankar.

Där ska de mötas av en motorbåt från jagaren, men båten ligger och driver en bit ut. Två dårar sitter i fören och tuggar på föraren, som de har slitit i småstycken. När agenterna stiger ur sina svävare angriper fler dårar som har gömt sig nedanför piren. De hoppar upp och ger sig på dem med stålrör och plankor.

Föraren i bilen med fångarna inser det hopplösa i situationen. Han vänder och kör tillbaka upp längs piren i högsta fart, tillbaka mot lagerlokalen där fortfarande några säkerhetsagenter finns kvar. Det är ett utomordentligt tillfälle för rollpersonerna att frita fångarna. Svävaren stannar inne i lagerlokalen och föraren kliver ur för att förklara situationen för sina kollegor. I svävaren finns då Yukiko, Kojiru och två agenter. Utanför bilen finns ytterligare sex agenter. De beskrivs i slutet av äventyret.

Om rollpersonerna försöker frita fångarna medan de befinner sig i lagerlokalen, får de tampas med fyra vakter utanför ingången till lagret, två utanför en sidoingång, sex inne i stora lagerlokalen och åtta uppe vid fångarna i kontorsrummen. Det är antagligen för mycket för dem.

UT UR REHAB

Det första Yukiko Surimoto och Kojiru Nagakawa frågar är vilket datum det är. När de får reda på att det är dagen före omröstningen i kongressen (vilken dag det än är, är det dagen före omröstningen) kräver de att omedelbart föras ut ur Rehab. De är naturligtvis vana att omedelbart bli åtlydda av alla i sin omgivning och behandlar rollpersonerna som någon slags slavar. De är dessutom utomordentligt upprörda över

att ha hållits inlåsta i flera dagar. När rollpersonerna lyckas förklara att de faktiskt har letat efter Yukiko blir de något välvilligare inställda, men båda är fortfarande arroganta och irriterade.

Rollpersonerna har tillgång till en svävare, men den kan bara köra på några få av Rehabs igenproppade, raserade vägar. Deras guide Din Puong befinner sig i Röda tigrarnas område. Beger sig rollpersonerna tillbaka dit, tvingas de förhandla med Gordon Singh. Han vill behålla fångarna för att kräva lösen och fri lejd ut ur Rehab för dem. Vid behov kan han tänka sig att avrätta någon av dem. ("Det är ju ändå två stycken. Vi behöver bara en.") Tar handlingen en sådan vändning, kommer det att sluta med att Yukiko Surimoto och Kojiru Nagakawa sluter ett avtal med Singh så att han kör dem ut ur Rehab, medan rollpersonerna blir kvar. (Din vågar inte ta kontakt med dem eller hjälpa dem ut om de råkar i strid med Singh. Hon vill inte ha något bråk med honom.)

Rollpersonernas ledsagare Yojimbo och Sanjuro kräver naturligtvis att de ska återvända till Singh. Vill rollpersonerna göra något annat måste de först passivisera dem på något sätt. Om rollpersonerna försöker lura Singh, skickar han dessutom ut tio tigrar efter dem så snart han får höra att de har kommit över fångarna och försöker smita förbi honom.

Om någon av säkerhetsagenterna finns kvar vid liv, kan han hjälpa dem att ta sig över den västra bron ut från Rehab. Han har koder för att slå av säkerhetssystemen. Om rollpersonerna hotar honom eller någon av fångarna till livet hjälper han dem. Om Yukiko och Kojiru lovar honom fri lejd efter händelsen hjälper han dem. Han inser att situationen är ganska kritisk.

Rollpersonerna kan använda radiosändaren som finns i ett av rummen i lagerlokalen för att kontakta InterPol. Om de låter någon av fångarna tala i radion kan polisen göra en röstkontroll och finna att det verkligen är fråga om en medborgare A+. Då går InterPol in med 200 man och 20 helikoptrar för att hämta fångarna. Rollpersonerna plockas in för förhör, men släpps när InterPol kommer underfund med att de är utsända av CyTech för att hitta Yukiko Surimoto.

Om rollpersonerna stannar mer än en halvtimme i lagerlokalen, kommer de överlevande säkerhetsagenterna från striden vid piren (åtta stycken i en svävare) tillbaka, tillsammans med tio tempelherrar till häst som har underrättats över radio om händelsen. De hör svävaren och hästarna på avstånd, så de kan ta sig undan. Tar de svävaren blir de jagade över halva ön innan de lyckas skaka av sig hästarna och den andra svävaren.

Andra möjligheter att ta sig ut ur Rehab är att uppsöka Data Square och köpa information om vilka som hjälper till med transporter ut (N¥ 500 för informationen). På så sätt kan de komma i kontakt med någon båtägare utanför tigrarnas område. Nackdelen är att Gordon Singh omedelbart får reda på om de köper sådan information, och sänder tio av sina tigrar efter dem.

Rollpersonerna kan också förklä sig så skickligt som möjligt och ta sig genom Rehab, till djonkhamnen med fångarna. Deras skicklighet och tur avgör om de lyckas utan att upptäckas av Gordons män. Det avgör den alltid lika godhjärtade spelledaren.

SLUTET

På ett eller annat sätt kommer rollpersonerna ut. Yukiko och Kojiru kräver att bli förda till Centraladministrationens lokaler, där de ska ställa ett antal stackars tjänstemän till svars för tjänstebrott och göra sig representabla inför kongressmötet.

InterSäk plockar in rollpersonerna för förhör, men släpper dem efter några timmar.

Rollpersonerna får ut sin lön från CyTech, med en bonus på N¥ 2000 för försvårande arbetsmiljö. Det nya lagförslaget faller för HD:s granskande blickar och går inte igenom. Yukikos mor och far diskuterar lämpligheten i att publicera hemlig information i underjordiska tidskrifter med sin dotter. Det leder till att hon i fortsättningen publicerar artiklarna under eget namn, istället för med företagets namn.

JOHN KIKUYO

Säkerhetschefen på CyTech är en smart, välklädd och opersonlig man som sköter sitt jobb och gör så lite väsen som möjligt av sig. Han är euro-japan – en smidig individualist med fallenhet för samarbete och diplomati. Om rollpersonerna råkar rejält i klistret kan han hjälpa dem ut.

STY	10	INT	15	PER	15
SMI	12	STO	10	FYS	12
MST	15	SB	–	KP	22

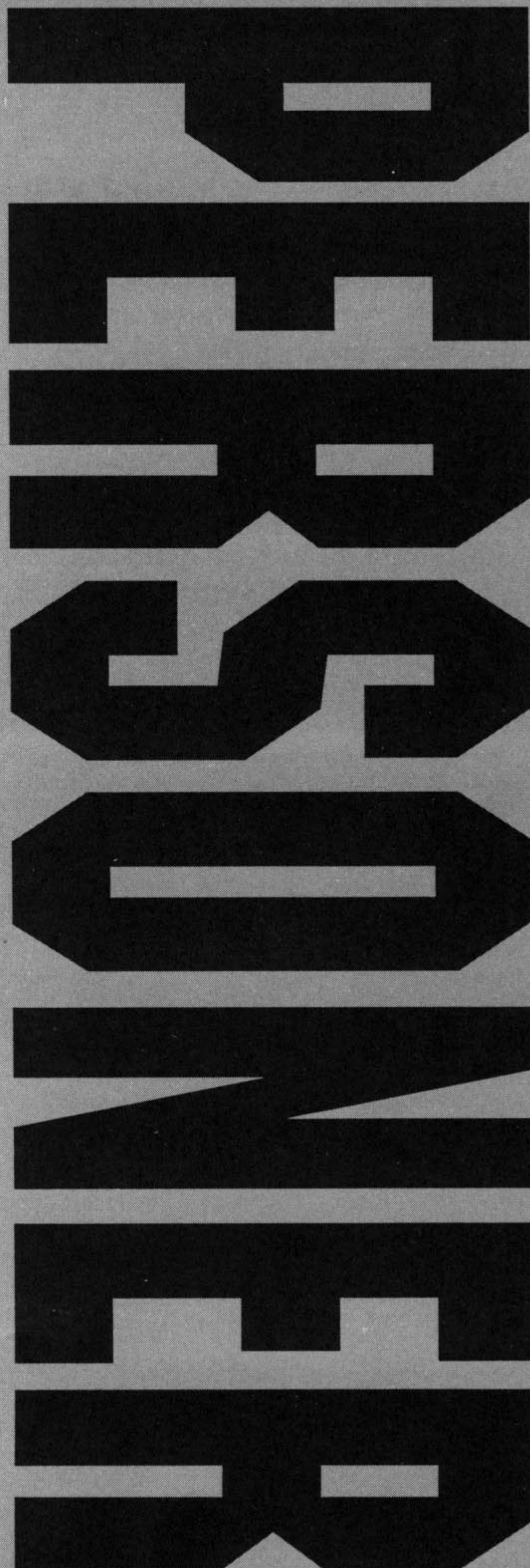
Förflyttning: 22 m
Klass: NOM
Ålder: 43
Säkerhetsklass: B
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 75%, Fixare 90%, Säkerhetssystem 90%, Japanska 75%, Engelska 75%, Franska 60%, Tyska 40%, Ryska 35%, Teknik 80%, Övertyga 90%, Automatvapen 75%, Pistol 75%, Undvika 75%
Viktig utrustning: Snitsig kostym, timemanager, sekreterare, fyra livvakter
Cybernetik: nej

HARU MORITA

Haru är en överklasspoling som glider runt på balla partyn och reser världen runt. Till och från studerar han datalogi. Hans föräldrar, båda ledande chefer på Toshiba, är oroliga för honom och funderar på att låta honom göra kadettjänst i militären något år för att få ordning på honom.

STY	10	INT	14	PER	12
SMI	12	STO	12	FYS	14
MST	14	SB	–	KP	26

Förflyttning: 26
Klass: NOM
Säkerhetsklass: A+
Ålder: 19
Huvudhand: vänster
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 85%, Elektronik 75%, Fixare 60%, Engelska 75%, Ryska 60%, Teknik 80%, Kendo 60%,
Viktig utrustning: portacomp, adressbok, fyra livvakter
Cybernetik: cyberjack



HARUS LIVVAKTER

(Samma värden gäller andra eventuella livvakter som kan dyka upp.)

STY	17	INT	10	PER	7
SMI	12	STO	17	FYS	17
MST	8	SB	+1T6	KP	34

Förflyttning: 29
Klass: NOM
Ålder: 24
Säkerhetsklass: D (ägs av Haru)
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Första hjälpen 60%, Iakttagelseförmåga 80%, Automatvapen 60%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 90%, Undvika 75%
Viktig utrustning: Skottsäker väst, metalldetektor, laserpistol
Cybernetik: IR- och teleskopöga

SÄKERHETSPOLIS

InterSäks agenter rekryteras bland de bästa av InterPols anställda. De går klädda i mörka kostymer och polariserade glasögon, tuggar på tändstickor och pratar som Humphrey Bogart. Värdena gäller både för säkerhetspoliserna som jagar rollpersonerna inne i Tokyo Central och för dem som vaktar Yukiko Surimoto på Dårarnas ö.

STY	17	INT	10	PER	8
SMI	20	STO	15	FYS	15
MST	10	SB	+1T4	KP	30

Förflyttning: 35 m
Klass: NOM
Ålder: 28
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 60%, Fingerfärdighet 60%, Fixare 75%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 60%, Rörliga manövrer 75%, City-talk 60%, Japanska 90%, Engelska 30%, Automatvapen 75%, Pistol 75%, Undvika 75%
Viktig utrustning: Kevlaroverall under mörk kostym, H&K MP 25, H&K VP 90, handklovar, handledsradio, portacomp, mörka glasögon
Cybernetik: Fotoreceptor, Hyperaktivator (+5 SMI, förfl. STY. Inräknat ovan)

Heckler & Koch Machine Pistol mod. 25:
9 mm, STY 8, Skada 4T6, Räck 80 m, Vikt 2,5, Mag 30, Sal 30, EV 2
Heckler & Koch VP 90:
9 mm, STY 8, Skada 3T6, Räck 25 m, Vikt 0,75, Mag 18, Sal 5, EV 2

MOTSTÅNDSMÄN

Medlemmarna av Föreningen Fria Universitetslektorer går klädda i blågröna manchesterkostymer och ger ett vekt, lite blygt intryck. De griper sällan och ogärna till vapen.

STY	9	INT	16	PER	12
SMI	8	STO	10	FYS	10
MST	14	SB	–	KP	20

Förflyttning: 18 m
Klass: NOM
Ålder: 35
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 75%, Vetenskapliga färdigheter 75%, Språk (minst fem stycken) 75%, Teknik 75%, Övertyga 75%, Pistol 45%
Viktig utrustning: Akademisk litteratur, portacomp, handledsradio, subversiva tidskrifter
Cybernetik: Lingoterminal med tio språk, sekundärminne

DIN PUONG

Din är en av de små obetydliga smugglarna som trafikerar Rehab och Tokyos igenslammade hamn. Hon håller sig borta från trubbel och sköter sina egna affärer.

STY	14	INT	15	PER	13
SMI	15	STO	8	FYS	15
MST	15	SB	–	KP	23

Förflyttning: 30 m
Klass: NOM
Ålder: 38
Säkerhetsklass: C
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 75%, Fixare 80%, Sjövana 90%, Övertyga 75%, Kniv 80%, Pistol 55%, Undvika 75%
Viktig utrustning: Kniv, 38 special revolver, liten båt, smuggelvaror
Cybernetik: ingen

GORDON SINGH

Gordon är en sliten, förbittrad man som har skapat sig en position i Rehab. Han skulle lätt kunna ta sig ut, men i resten av Dai-Tokyo skulle han aldrig kunna återfå någon maktposition. Så i väntan på bättre tider stannar han.

STY	8	INT	15	PER	15
SMI	10	STO	13	FYS	13
MST	15	SB	–	KP	26

Förflyttning: 23 m
Klass: NOM
Ålder: 48
Säkerhetsklass: D
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Fixare 80%, Förfalskning 75%, Iakttagelseförmåga 75%, Japanska 75%, Engelska 90%, Farsi 75%, Rehab City-talk 75%, Övertyga 80%, Pistol 75%
Viktig utrustning: Fickplunta, laserpistol, tio röda tigrar
Cybernetik: ingen

YOJIMBO OCH SANJURO

(Praktexemplar av röda tigrarna)
Yojimbo och Sanjuro följer med rollpersonerna när de beger sig till tempelherrarna. Blir gruppen anfallen hjälper de till att slåss. Den rollperson som vill bli medlem av tigrarna, måste utkämpa en brottningsmatch mot Yojimbo.

STY	17	INT	10	PER	8
SMI	18	STO	17	FYS	17
MST	7	SB	+1T6	KP	34

Förflyttning: 35 m
Klass: NOM
Säkerhetsklass: D-
Ålder: 25
Huvudhand: dubbelhänta
Väsentliga färdigheter: Rörliga manövrer 80%, Överlevnad 75%, Automatvapen 50%, Enhands närstridsvapen 80%, Kniv 70%, Obeväpnad strid 75%, Undvika 75%
Viktig utrustning: Uzi, katana (långsvärd), wakizashi (kortsvärd)
Cybernetik: ingen

RÖDA TIGRARNA

Röda tigrarna ger ett brutalt, lätt fåraktigt uttryck. De går klädda i vida färggranna hakama, och har bar överkropp för att visa sina tigertatueringar. Håret bärs vanligen uppsatt i en knut i nacken.

STY	15	INT	8	PER	5
SMI	18	STO	15	FYS	15
MST	7	SB	+1T4	KP	30

Förflyttning: 33 m
Klass: NOM
Ålder: 17-21
Säkerhetsklass: D-
Huvudhand: dubbelhänta
Väsentliga färdigheter: Rörliga manövrer 80%, Överlevnad 75%, Automatvapen 50%, Enhands närstridsvapen 80%, Kniv 70%, Obeväpnad strid 75%, Undvika 75%
Viktig utrustning: Uzi, katana (långsvärd), wakizashi (kortsvärd)
Cybernetik: ingen

ÖVERHIEROFANTEN AV DEN HELIGA GRAAL

Överhierofanten är InterSäks högsta chef inne i Rehab. Han samlar information om brottslingar och subversiva element och vidarebefordrar till InterSäk i Dai-Tokyo. Han går alltid klädd i en fotsida vit klädnad med ett guldband om pannan. Han har blivit en smula knäpp under sina år i tjänst inne i Rehab, och är vid det här laget mer överhierofant än säkerhetschef.

STY	12	INT	15	PER	15
SMI	12	STO	13	FYS	13
MST	14	SB	–	KP	26

Förflyttning: 25 m
Klass: NOM
Ålder: 53
Säkerhetsklass: B
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 75%, Fixare 90%, Förfalskning 75%, Iakttagelseförmåga 75%, Japanska 90%, Engelska 75%, Rehab City-talk 75%, Teknik 75%, Övertyga 80%, Rida 75%, Automatvapen 60%, Enhands närstridsvapen 75%, Pistol 75%
Viktig utrustning: portacomp, helig ormstav, armbandskommunikator
Cybernetik: ingen

TEMPELHERRARNA

Tempelherrarna går klädda i ringbrynja och långa, vita klädnader med ett rött kors på ryggen. De är beväpnade med tvåhandssvärd och lugrar. I närheten av Graal påverkas de av dess kraft och går bärsärk.

STY	15	INT	10	PER	8
SMI	12	STO	15	FYS	15
MST	6	SB	+1T4	KP	30

Förflyttning: 27 m
Klass: NOM
Ålder: 30
Säkerhetsklass: C (de är i själva verket säkerhetsagenter)
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Första hjälpen 50%, Rörliga manövrer 50%, Rida 75% Lans 75% Obeväpnad strid 75%, Tvåhands närstridsvapen 80%, Pistol 75%, Undvika
Viktig utrustning: Ringbrynja (skyddar som skottsäkert), tvåhandssvärd (långsvärd +2 i

skada), plåtsköld, luger parabellum, häst
Cybernetik: ingen

Luger parabellum:
9 mm STY 10 Skada 2T6+1 Räck 15 m Vikt 1,05 Mag 8 Sal 5 EV 3
Lans till häst:
1 H STY 10 Skada 3T6+1 Vikt 4

DÅRAR

Dårarna är halvnakna och har en vild, oberäknelig blick. De är smutsiga, stinkande och allmänt vidriga.

STY	12	INT	3	PER	2
SMI	8	STO	12	FYS	18
MST	1	SB	–	KP	30

Förflyttning: 26 m
Klass: NOM
Ålder: obestämd
Säkerhetsklass: D-
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Vråla 90%, Himla med ögonen 90%, Enhands närstridsvapen 60%, Obeväpnad strid 75%
Viktig utrustning: Järnrör ev. ishacka
Cybernetik: nix

YUKIKO SURIMOTO

Yukiko är tämligen typisk för Dai-Tokyos överklass: arrogant, självupptagen och med en tendens att behandla folk av lägre ställning som livegna. Hon är fanatiskt intresserad av cybernetik och tros ha en framtid som en av de främsta inom området.

STY	8	INT	18	PER	15
SMI	12	STO	8	FYS	12
MST	16	SB	–	KP	20

Förflyttning: 24 m
Klass: NOM
Ålder: 21
Säkerhetsklass: A+
Huvudhand: vänster
Väsentliga färdigheter: Cybernetik 90%, Datorkunskap 75%, Elektronik 80%, Markfordon 60%, Medicin 80%, Engelska 90%, City-talk 60%, Franska 60%, Tyska 50%, Ryska 40%, Teknik 75%, Övertyga 80%
Viktig utrustning: portacomp, subversiv litteratur
Cybernetik: ingen

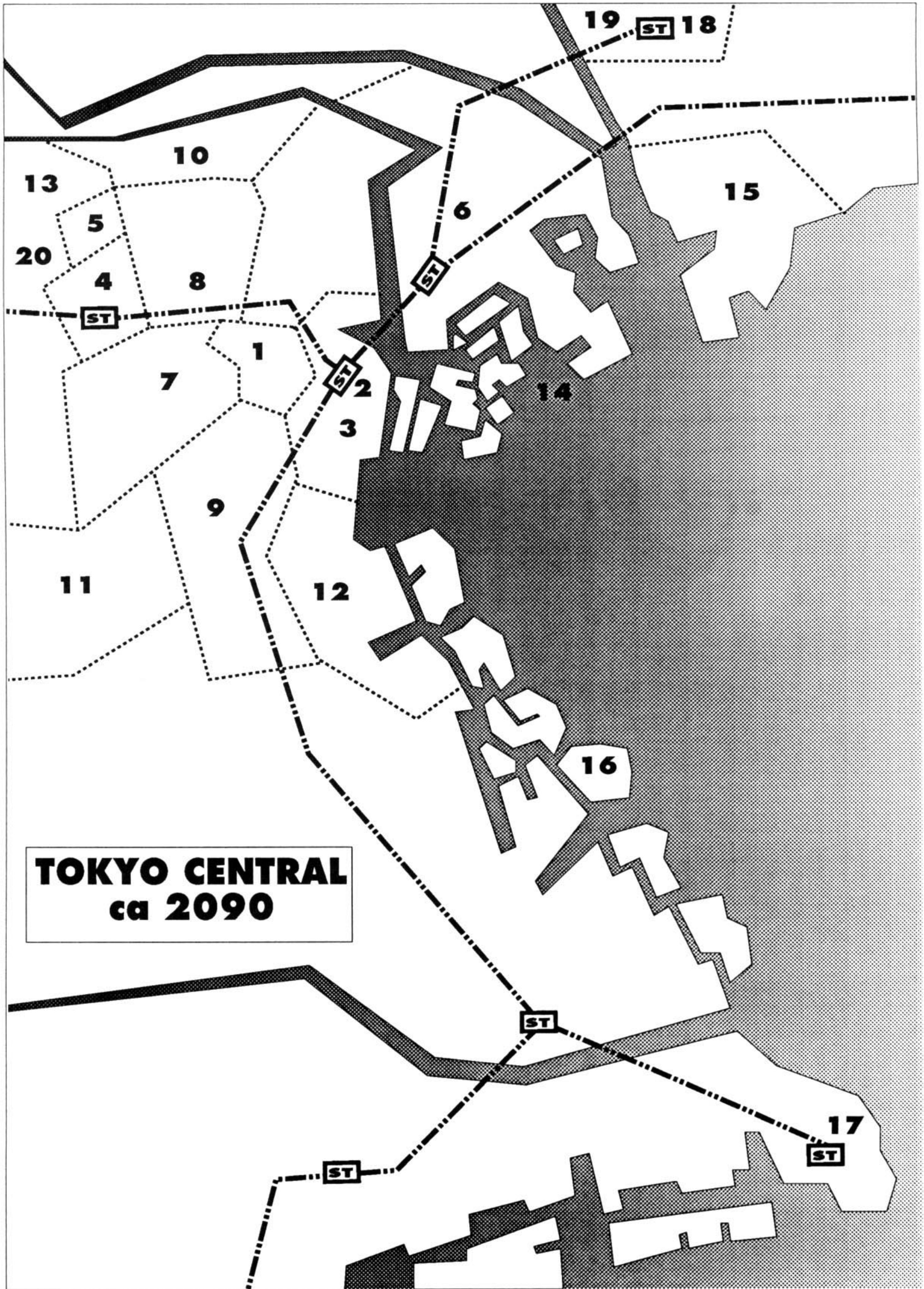
KOJIRU NAGAKAWA

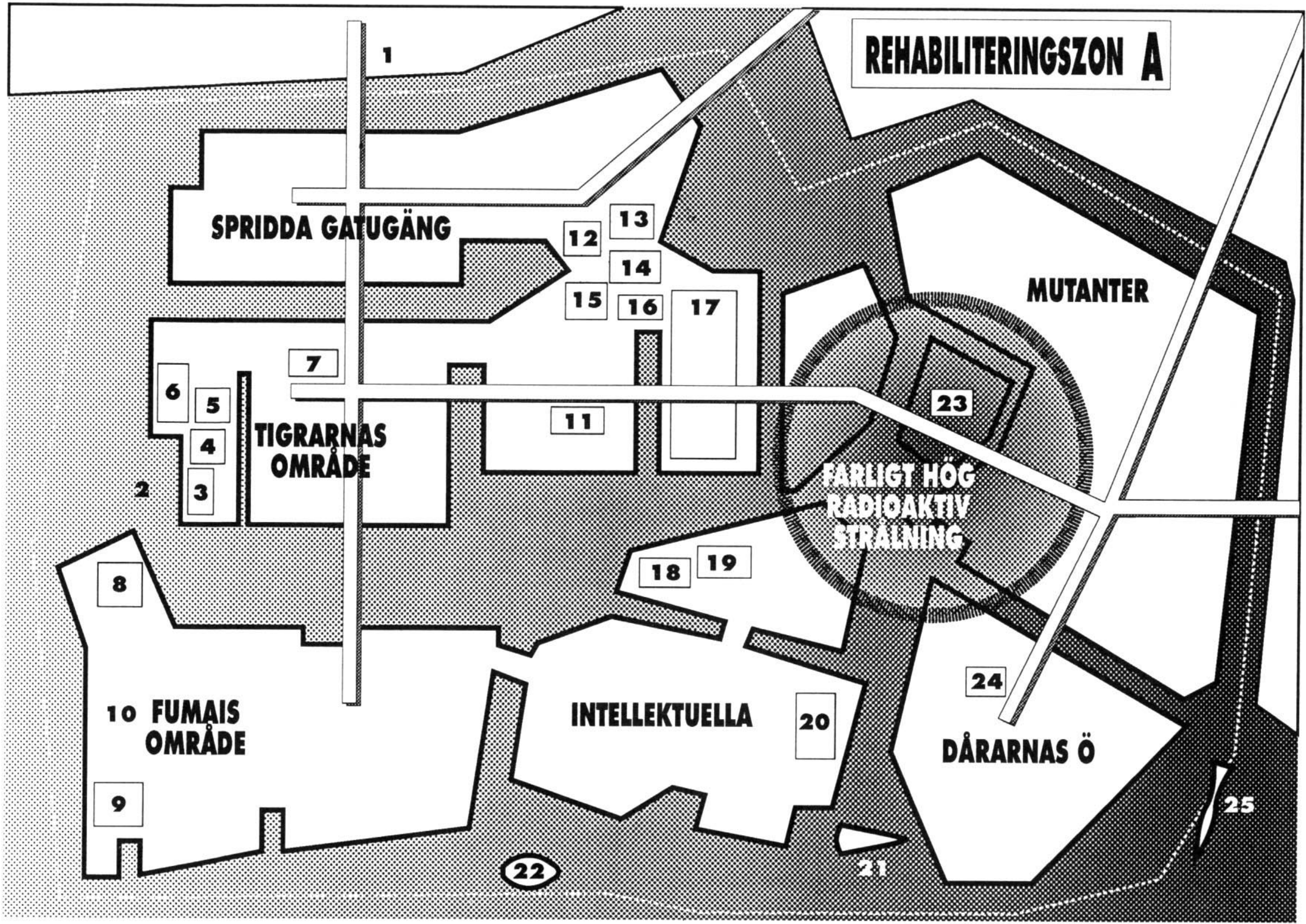
Nagakawa är en av Dai-Tokyos främsta psykologer och statsvetare. Han har gjort flera omfattande studier av Tokyos statsskick och om maktstrukturerna inom megakorporationerna. Det är inte alltid populärt i bolagens styrelserum, men Nagakawa sitter som styrelseordförande i ett av Tokyos största investmentbolag och har en grundmurad maktposition. Liksom Surimoto uppträder han arrogant, nedlåtande och maktfullkomligt mot lägre stående varelser som rollpersonerna.

STY	14	INT	18	PER	14
SMI	13	STO	14	FYS	12
MST	15	SB	+1T4	KP	26

Förflyttning: 25 m
Klass: NOM
Ålder: 48
Säkerhetsklass: A+
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 80%, Medicin 60%, Psykologi 90%, Engelska 90%, Tyska 80%, Ryska 65%, Franska 50%, Statskunskap 90%, Övertyga 90%




19
ST
18
10
13
5
20
4
8
6
15
ST
ST
1
7
ST
2
3
14
9
11
12
16
TOKYO CENTRAL
ca 2090
ST
ST
17
ST


REHABILITERINGSZON A
1
SPRIDDA GATUGÄNG
12
13
14
15
16
17
7
6
5
4
3
2
11
TIGRARNAS OMRÅDE
MUTANTER
23
FARLIGT HÖG RADIOAKTIV STRÅLNING
18
19
8
10 FUMAIS OMRÅDE
9
INTELLEKTUELLA
20
24
DÅRARNAS Ö
25
21
22

145 A

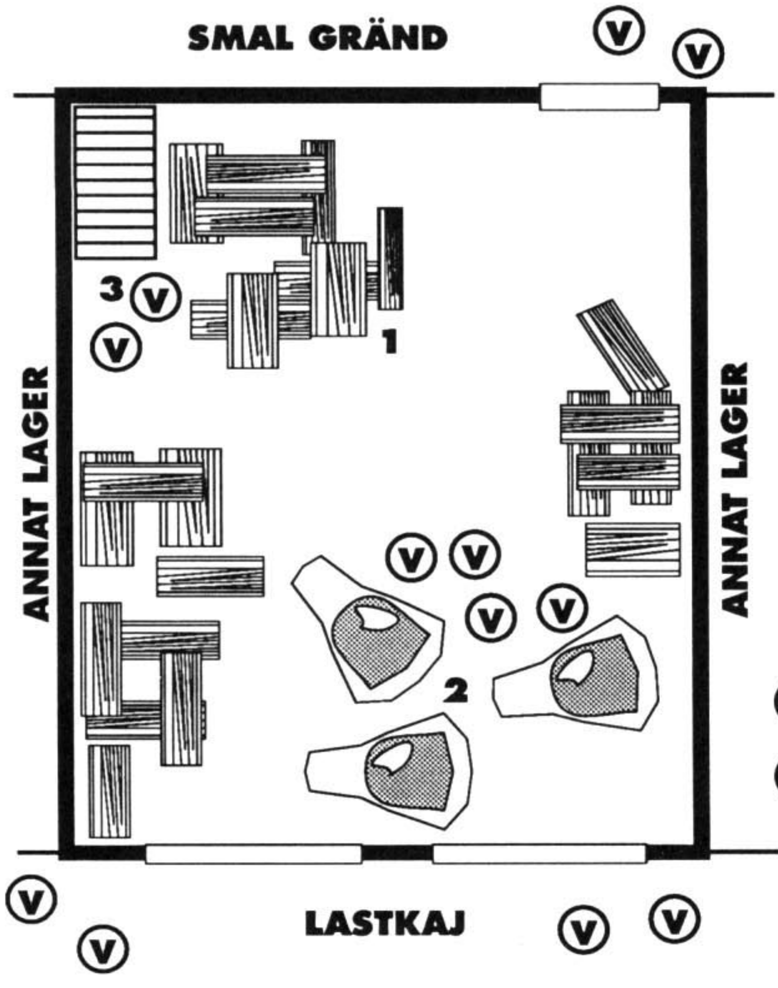
2
1
4
16
8 8 8
8 8 8
11
10 10 10 10 10 10
9 9 9
5 5
7
7 7
6 7
7 7
7
11
3
9 9 9
9 9 9 9
9 9 9 9 9

145 B

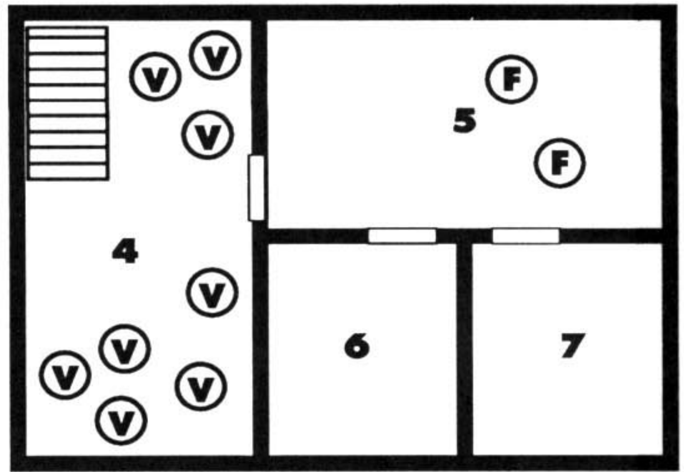
2
4 4 4 4 4
1
4
16
6 6 6 6 6 6
17
6 6 6 6 6 6
5
7
10 10
10
3 3 3
3 3 3
17
15
12
13
9 9 9
14 14 14
14
13 13 13
13 13 13 13 13

SÄKERHETSTJÄNSTENS LAGERLOKAL

BOTTENVÅNING



ÖVERVÅNING



V VAKT

F FÅNGE

LIKHÖG

ÖPPEN PLATS

GRAALTEMPLET

9 17

3 6 7 8 16 18 21 24 25

1 2 V 26

4 5 10 11 19 20 22 23

13

12 14

15

RUNT OMKRING PÅ ÖN LIGGER PRYDLIGT STAPLADE HÖGAR MED SKALLAR.
ÅNGESTFYLLDA SKRIK OCH LJUDET AV SLAG EKAR MELLAN DE FÖRFALLNA BETONGVÄGGARNA. DET TYCKS VÄLDIGT ÖDE JÄMFÖRT MED FOLKVIMLET PÅ REHABS ANDRA ÖAR. DET ENDA MAN SER AV LIV ÄR SKUGGORNA SOM FÖRSVINNER I MÖRKRET.

MEN MAN KAN INTE RÖRA SIG ENS I TIO MINUTER PÅ **DÅRARNAS Ö** UTAN ATT ANGRIPAS AV DESS PSYKOTISKA INVÅNARE. SÅ LÄNGE MAN BEFINNER SIG PÅ ÖN MÅSTE MAN FÖRSVARA SIG.

MÄNNISKOVRAKEN ÄR HUR MÅNGA SOM HELST OCH AVSKRÄCKS INTE AV ATT DERAS KAMRATER GÅR ETT **VÅLDSAMT ÖDE TILL MÖTES...**

DENNA MODUL INNEHÅLLER ETT HÖGEXPLOSIVT ÄVENTYR TILL **MUTANT** SOM TAR ROLLPERSONERNA FRÅN STYRELSERUMMEN I **DAI-TOKYOS** HÖGSTA KRETSAR TILL DEN ALLRA LÄGSTA SLUMMEN I EN AV VÄRLDENS STÖRSTA STÄDER, I EN JAKT MOT TIDEN, INTERPOL OCH INVÅNARNA PÅ **DÅRARNAS Ö.**

OBS! DETTA ÄR INTE ETT SPEL I SIG. DU MÅSTE HA TILLGÅNG TILL **MUTANT** FÖR ATT KUNNA SPELA **DÅRARNAS Ö.**



OBS: DET HÄR INTE ETT SPEL I SIG, DU MÅSTE HA MUTANT FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA ÄVENTYRET

001-0420